

2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS  
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

# Nintendo®

## Acción



REPORTAJE

**GAMECUBE**  
**30 RAZONES**  
PARA COMPRÁRTELA

AVANCE ESPECIAL

**Spiderman**  
**Mario Sunshine**  
**Die Hard**

**GUÍA DE  
COMPRAS**

La mejor selección  
para GB Color,  
N64, GB Advance  
y GameCube

**PREPÁRATE PARA  
LA ACCIÓN TOTAL**

# SUPER SMASH BROS.

El juego que conquistará tu GameCube

Nº 114  
MAYO



**¡¡COMENTAMOS LAS PRIMERAS NOVEDADES DE GAMECUBE!!**

WAVE RACE



LUIGI'S MANSION



ROGUE LEADER



TONY HAWK 3



EXTREME G3





# EL JUEGO



ENTRENA COMO ÉL / JUEGA COMO ÉL / Y SE ÉL

DAVID  
BECKHAM  
SOCCER



DISTRIBUIDO POR:  
**PROEIN**  
[www.proein.com](http://www.proein.com)  
Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid  
Tel.: 91 364 69 60 - Fax: 91 766 64 74  
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



GAME BOY  
**COLOR**

**XBOX**

**PlayStation.2**

**GAME BOY ADVANCE**



**Rage**  
[www.rage.com](http://www.rage.com)

© Rage Games Limited 2001. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.  
All brands and associated imagery featured in this product are the trademarks and / or copyrighted materials of their respective owners.



### Reportaje

## 30 RAZONES PARA ELEGIR GAMECUBE



Algunas tan sabrosas como la imagen que tenemos aquí. Otras más digamos "espirituales". Y también económicas. Y de peso. Y de lógica. Y de diseño. Hay 30. Podría haber más. Sí, pero había que hacer una selección. Han salido las 30 mejores razones para comprarnos una GameCube. Bueno, a mí me habría sobrado con una sólo.

12

### Preview

## SUPER SMASH BROS

Prepárate para recibir como se merece al juego que ha roto moldes y ventas en GameCube. Japón se ha revolucionado con él, en Estados Unidos se han agotado las existencias, y aquí... aquí... nosotros ya tenemos el nuestro, y con él os enseñamos todo lo que puede dar de sí. Flipante.



24

## REPORTAJES

- 18 Die Hard: Vendetta
- 20 Spiderman the Movie
- 22 Juegos de coches para GB Advance

## PREVIEWS

- 28 Pikmin
- 30 NBA Courtside 2002
- 32 Burnout
- 34 Mundial FIFA 2002

## NOVEDADES

### GAME BOY ADVANCE

- 40 Super Mario World
- 44 Gremlins: Stripe vs Gizmo
- 50 Jimmy Neutron
- 51 Hot Wheels
- 56 Broken Sword

### GAMECUBE

- 36 Luigi's Mansion
- 46 Star Wars: Rogue Leader
- 52 Tony Hawk 3
- 58 Wave Race
- 62 Crazy Taxi
- 64 Extreme G3

## GUÍAS DE TRUCOS

Se incorpora Wario a nuestro menú de guías. En una entrega, os contamos muchos secretos sobre él.

- 70 Pokémon Oro y Plata
- 78 Wario Land 4
- 82 Zelda: Oracle of Seasons

### Otras secciones

- 4 Noticias
- 66 Guía de compras Game Boy Advance
- 88 Guía de compras Game Boy Color
- 68 Guía de compras N64 + GameCube
- 86 Zona Zero
- 88 Trucos N64 y GBA
- 89 Trucos GBC
- 90 El mes que viene...

## NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados con su conversión a pesetas.

36,00 € .. 5.990 PTA	49,99 € .. 8.318 PTA	57,04 € .. 9.491 PTA	63,05 € .. 10.491 PTA
39,00 € .. 6.489 PTA	53,99 € .. 8.983 PTA	59,95 € .. 9.975 PTA	65,00 € .. 10.815 PTA
42,00 € .. 6.988 PTA	54,03 € .. 8.990 PTA	60,00 € .. 9.983 PTA	69,95 € .. 11.639 PTA
45,00 € .. 7.487 PTA	54,99 € .. 9.150 PTA	64,04 € .. 10.655 PTA	

**Director:** Juan Carlos García Díaz  
**Directora de Arte:** Susana Lurguie  
**Redacción:** Javier Domínguez (Jefe de sección)  
**Diseño y Autoedición:** Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela  
**Secretaría de Redacción:** Ana Torremocha  
**Colaboradores:** Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Ángel Luis Guerrero, José Cobas, Javier Abad, Fernando Bravo



**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

**Director General:** Carlos Pérez  
**Directora de Publicaciones:** Mamen Perera  
**Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez  
**Subdirector General Económico-Financiero:** José Aristondo  
**Directora de Marketing:** María Moro  
**Jefa de Distribución:** Virginia Cabezón  
**Director de Producción:** Julio Iglesias  
**Coordinación de Producción:** Miguel Vigil  
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val  
**Fotografía:** Pablo Abollado  
**Departamento de Suscripciones:** Antonio Casado, María del Mar Calzada

### DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

**Director de Ventas:** José E. Colino  
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín  
**E-mail:** monima@hobbypress.es  
**Coordinación de Publicidad:** Lucía Martínez  
**E-mail:** lucia@hobbypress.es  
**C/Los Vascos, 17, 1ª planta. 28040 Madrid**  
**Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32**

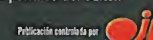
### REDACCIÓN

**C/Los Vascos, 17, 2ª planta. 28040 Madrid**  
**Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48**  
**nintendoaccion@hobbypress.es**  
**Suscripciones:** Telf. 906 301 830  
**Fax: 902 151 798**  
**Distribución:** España. C/General Perón, 27  
**7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30**  
**Transporte:** BOYACA. Tel. 91 747 88 00  
**Imprime:** RUAN S.A.  
**C/Fco. Gervás, 12 28108 Alcobendas (Madrid)**  
**Depósito Legal: M-36689-1992**  
**© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.**

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.  
 Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





# NOTICIAS

## MARIO NO SE LO QUIERE PERDER

Se preparan «Mario Sunshine», «Mario Tennis» y «Mario Golf» en GameCube

Agazapado tras la sombra de Luigi, Mario espera que llegue su turno. Sin embargo, nosotros no hemos podido resistir la tentación de "cotillear" cómo serán sus primeros juegos para GameCube. Para empezar, tenemos pantallas flipantes y noticias frescas sobre «Mario Sunshine». Parece que Peach y Mario se irán de vacaciones a una isla, pero al llegar descubrirán que todas las paredes están llenas de pintadas hechas por... ¿Mario? ¡Hay un impostor!, y nuestro héroe deberá encontrarle. De ahí que lleve un lanzador de agua a la espalda, con el que podrá limpiar lo que haga falta... El juego estará listo el 26 de agosto en Estados Unidos. Ojalá no tarde mucho más en llegar aquí.

Pero este mes también tenemos las primeras imágenes de «Mario Tennis» y «Mario Golf», dos proyectos de Camelot que aún no tienen fecha, pero a nosotros ya nos han puesto los dientes largos. Menuda avalancha de Mario nos espera. ¡Genial!



Todas las estrellas de Nintendo se van a apuntar a los partidos de «Mario Golf»...



...y como veis, después se irán corriendo para echar unos sets en «Mario Tennis».



Las plataformas volverán a ser las grandes protagonistas del nuevo juego de Mario.



## VIEJOS ENEMIGOS, NUEVOS PODERES

Midway anuncia «Mortal Kombat Dead Alliance» para diciembre

Shang Tsung y Quan Chi, dos brujos hasta ahora incapaces de controlar el torneo y obtener la inmortalidad, han decidido unir sus fuerzas para destruir a Raiden y al resto de luchadores. Esta «Alianza Mortal» dará forma al nuevo «Mortal Kombat», un torneo renacido, que traerá a unos cuantos veteranos (Scorpion, Sub Zero, Raiden, Jax, Sonia, Cyrax, Kitana, Reptile, Shang Tsung y Quan Chi) y estrenará a otros (Blind Kensi, Dharmín y Malvado).

Pero más allá de los protagonistas, lo más impactante será el motor del juego, que contará con nuevos sets de movimientos que podremos elegir durante la pelea, efectos de lucha muy realistas y ataques especiales (fatalities incluidos) para alucinar.

Según Virgin, que lo distribuirá aquí, Midway tendrá listas en diciembre las versiones para GameCube y Advance.



Los luchadores veteranos lucirán ahora un aspecto muy mejorado.



## «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS» AVANZA

Vivendi apura el desarrollo de este esperadísimo RPG

Esta versión de Game Boy Advance será un RPG basado en los dos primeros libros de la trilogía del Señor de los Anillos, «La Comunidad del Anillo» y «Las Dos Torres», que nos trasladará a amplios escenarios medievales, diseñados según la descripción de Tolkien. A pesar de que los desarrolladores quieren ser fieles a los libros, su intención es crear un juego sencillo, tanto en los combates como en los menús.

El lanzamiento está previsto para después de verano, así que ya falta menos para revivir esta mítica saga.



En los combates por turnos, la CPU podrá ayudarnos a controlar la acción.



El argumento del juego seguirá los dos primeros libros de la trilogía de Tolkien.





3 DE MAYO



Life's a game

[www.nintendogamecube-europe.com](http://www.nintendogamecube-europe.com)



# NOTICIAS

## EN EL INTERIOR DE «TUROK EVOLUCIÓN»

Acclaim descubre en Internet todos los secretos de su nueva aventura

Esta nueva página web de Acclaim os permite conocer los entresijos de uno de los juegos que revolucionará GameCube. La dirección que debéis teclear es: [www.turok.com/evolution/spanish/index.html](http://www.turok.com/evolution/spanish/index.html)

Incluye datos del argumento, los nuevos personajes, imágenes e incluso un test de movimiento de los dinosaurios. No os preocupéis por el idioma: todo está en castellano.



Hemos conseguido en primicia estas dos pantallas de la versión de GC.



## ¡QUIERO UNA GAME BOY ADVANCE NUEVA!

A nosotros nos llega en color negro... y los americanos estrenan el plateado

Bajada de precio, y ahora nuevo modelo a la venta. El único que faltaba era el color negro. Elegante, distinguido, nuevo. Por 99 euros (puede variar según dónde os la compréis), podéis haceros con la portátil más avanzada de la historia, la única que permite disfrutar con jugazos de la talla de «Mario World», «Golden Sun» o «Harry Potter».

Los americanos, que de esto saben mucho, van a celebrar que han vendido 5 millones de Advance lanzando un modelo para coleccionistas. Una Advance plateada, de edición limitada, para recordar el primer año de vida de esta máquina. A ver si pronto podemos hacer nosotros lo mismo.



La nueva edición de color negro es una monería. No nos digáis que no le da un toque de elegancia...

## YUJI NAKA NOS TRAJO «SONIC» A MADRID

Charlamos con el presidente del Sonic Team sobre sus nuevos proyectos



Yuji Naka, el creador de Sonic, estuvo en Madrid invitado por Infogrames para enseñarnos las aventuras del puercoespín en Advance y GameCube. El punto fuerte de la presentación fue la conexión entre las dos versiones, y Naka anunció que se podrá jugar en la portátil sin tener el cartucho de «Sonic Advance». Descargaremos el programa desde GameCube, y podremos jugar con nuestro Chao, siempre que no apaguemos la consola.

**NA.** Aunque Nintendo aún no se ha manifestado sobre la opción online, ustedes ya han diseñado un juego, «Phantasy Star Online», que se puede jugar por Internet. La versión que saldrá en Europa, ¿incorporará la opción Internet?

**YN.** Estamos trabajando en ello y nuestra idea es que esta opción esté lista para cuando lo lancemos.

**NA.** Pero si a lo mejor ni siquiera ha salido a la venta el módem...

**YN.** Eso se lo debéis preguntar a Nintendo, porque yo no sé qué estrategia van a seguir. Pero en cualquier caso también se puede jugar «Phantasy Star» offline, con hasta cuatro jugadores en pantalla.

**NA.** ¿Qué nuevas posibilidades se nos abren en «Sonic» con la opción de conexión entre Game Boy Advance y GameCube?

**YN.** Bueno, esta conexión «Chao» de Sonic es una primera experiencia, pero con este sistema podremos conectar en el futuro diferentes

juegos entre sí. Se me ocurre por ejemplo hacer que Sonic corra por la pantalla de tu Cube y se pase a la de Advance sin que notemos el cambio.

**NA.** Esta conexión es un punto a favor de GameCube...

**YN.** Sí, es un punto que marca diferencias respecto a PS2 o X-Box.

**NA.** ¿Qué diferencias habrá entre Sonic de GC y el de Dreamcast?

**YN.** La palabra BATTLE del título indica una lucha dentro del juego. También tendremos más escenarios y 2 juegos de personajes distintos.



La conexión con Game Boy Advance será una de las grandes novedades del juego.

**NA.** Dice Nintendo que es fácil programar para GameCube, y que sólo hay que preocuparse de poner la máxima creatividad...

**YN.** Estoy de acuerdo. El nivel técnico es muy alto y no hay que preocuparse por el hardware.

**NA.** ¿Y los proyectos futuros?

**YN.** Ahora estamos siguiendo la línea que dejamos en Dreamcast, pero a partir de este momento vamos a desarrollar cosas exclusivamente para GameCube, y pensando en el enlace con Game Boy Advance. Aún es pronto para decir ningún título.



Podremos controlar a dos grupos de personajes, los buenos y los malos.





3 de mayo

**Luigi's Mansion** Escalofriantemente divertido.



Life's a game

[www.nintendo.gamecube-europe.com](http://www.nintendo.gamecube-europe.com)



## «F-1 2002» CALIENTA MOTORES EN GAMECUBE

### EA Sports busca pilotos para otoño

La nueva temporada de Fórmula 1 se presenta en GameCube de la mano de EA Sports. Los mejores conductores y las coches más "sexys", en un perfecto envoltorio de alta tecnología que nos invita a tomar el mando en cualquiera de los equipos que participaran este año en el Mundial, incluidos los últimos en llegar, Toyota y Renault.

Como es costumbre en las series deportivas de EA, el juego será realista al máximo, y se cuidarán hasta los detalles más pequeños

(como incluir a los nuevos pilotos Mika Salo o Alan McNish, entre otros, o a los que cambiaron de equipo). La clave será transportarnos a los circuitos del Mundial, sentir el asfalto, el calor de los neumáticos, y EA va a poner el nivel gráfico, la resolución, el audio y la velocidad para que así sea. Podéis prepararos para la simulación más exigente, con los rivales más inteligentes y las condiciones más reales nunca diseñadas. Será en otoño, tiempo para flipar en GameCube.



Las primeras imágenes que hemos descubierto de este juego nos han dejado alucinados. ¡¡Qué espectáculo, qué belleza!!



Sin duda, las condiciones climatológicas influirán en el desarrollo de la carrera.



## «FINAL FANTASY», EN CUBE Y ADVANCE

### Nintendo y Square estrechan lazos y acuerdan llevar FF a CUBE y Advance

¡Notición! Nintendo y Square han firmado las paces, y cinco años después «Final Fantasy» regresa a las consolas de Nintendo. La reconciliación se llevará a cabo a través de la creación de un grupo de desarrollo, llamado **Game Designers Studio**, que programará dos nuevos títulos de esta saga de ROL. A la cabeza del grupo estará **Akitoshi Kawazu**, uno de los directores del equipo FF, y la financiación correrá a cargo de la Fundación Q, de Mr. Yamauchi, Presidente de Nintendo Japón.

El primer título planteado será para GameCube y podría titularse «**Final Fantasy Unlimited**». Estará basado en la serie de dibujos animados japonesa del mismo nombre. Para Advance está proyectado «**Final Fantasy Tactics**» además de otros cuatro títulos en desarrollo. Ambos FF utilizarán la conexión CUBE-Advance, y están preparados en Japón para navidades.

## SEGA Y NINTENDO DISEÑAN «F-ZERO»

### Habrà una versión para máquinas recreativas y otra en GameCube

El reciente acuerdo entre Sega, Namco y Nintendo para desarrollar la placa Triforce comienza a dar sus frutos. Sega y Nintendo han anunciado que ya trabajan en dos nuevos títulos de la serie «F-Zero», el juego de carreras de naves más veloces de la galaxia. **Amusement Vision**, un estudio de Sega, hará la versión para arcades, y Nintendo la de GameCube. Ambos se mostrarán en el E3 de mayo, y aparecerán a finales de este año.

Como sabéis, la placa Triforce y GameCube están basados en la misma arquitectura, y la idea es que podamos comunicar ambas máquinas a través de la tarjeta de memoria de GC.







3 de mayo

**WAVE RAGE**  
BLUE STORM

¿Tienes chaleco salvavidas?



Life's a game

[www.nintendo.gamecube.wave.com](http://www.nintendo.gamecube.wave.com)



## ¡TÍRATE DE LOS PELOS... ESTUVIMOS CON BRITNEY SPEARS!

La cantante presentó su nueva película ¡y su videojuego!



Britney posa ante el cartel de su película "Crossroads". Canta, actúa y además ahora protagoniza un videojuego.

Aquí en la redacción hay mucho fan de Britney Spears. Por eso cuando nos dijeron que ELLA estaba en Madrid, dando una rueda de prensa en el Hotel Palace, allá que fuimos.

Y no nos decepcionó. Radiante y maravillosa, Britney nos dijo que le molaba jugar con videojuegos y que estaba encantada de convertirse en modelo de baile virtual. Eso precisamente será en el juego que protagoniza, «Britney's Dance Beat», un simulador de baile que firma THQ para GB Advance. La señorita Spears se moverá al ritmo de la música que llevaremos pulsando los botones de la consola. Como la sacan muy bien, enseguida os entusiasmará su coreografía.

Sobre la película, «Crossroads», hace el papel de niña buena que decide fugarse con sus dos mejores amigas para cumplir un sueño: encontrar a su madre. Hay aventuras, mucha carretera y emoción, que sin duda subirá cuando la tengamos en primer plano. Qué sudores, oye.



Tendrás que practicar mucho para poder bailar como Britney. En el juego de GBA no faltará ni uno de sus movimientos.

## RAYMAN SE PASA AL CUBO

Ubi ha confirmado el lanzamiento de «Rayman 3» este otoño



Nuevos personajes y escenarios verán el regreso de Rayman a la acción.

El regreso de otro de los héroes sagrados es ya oficial. Su nueva aventura se titulará «Rayman 3 Hoodlum Havoc» y estará lista para GameCube este otoño.

El nuevo juego de este simpático héroe, que como sabéis no tiene brazos ni piernas, supondrá un paso adelante con respecto a las demás entregas. En él exploraremos regiones nunca vistas y conoceremos a unos tipos muy

extraños que actuarán con una Inteligencia avanzadísima. El conjunto dará nueva forma al término aventura. Es lo que os podemos contar. Ubi ha comentado que el argumento estará basado en una historia increíble y que utilizará tecnología innovadora. GameCube no se merece menos, y nuestro héroe tampoco. Y a juzgar por las imágenes que hemos conseguido, no va a defraudar.



Una historia brillante y tecnología innovadora para «Rayman 3».



Su juego será un paso adelante, pero él seguirá tan simpático.

► **THQ ANUNCIA «MONSTRUOS S.A.» PARA GAMECUBE.** Tras el buen resultado de los "Monstruos" de Disney y Pixar tanto en el cine como en los cartuchos de Game Boy, THQ ha anunciado versión CUBE para otoño.

► **«WOLFENSTEIN 3D» PARA ADVANCE.** Eres un prisionero de guerra nazi, y deberás desenvolverte en un mundo 3D repleto de guardias y perros. Serán 60 niveles de tensión constante, acción y buen shooter en primera persona. Un clásico que llega ahora a Advance de la mano de ID Software, BAM y UBI.



► **MÁS NOVEDADES DE UBI.** Que están que no paran. Para empezar anunciamos «XIII», un shooter en primera persona que se desarrollará en un mundo diseñado con gráficos de dibujo animado. Está previsto para principios de 2003. Seguimos. Para celebrar el estreno de «ET 20 aniversario», la compañía francesa va a poner a la venta varios cartuchos para Game Boy Advance y Color basados en la película. Por otro lado, BAM! y UBI acaban de anunciar el lanzamiento de «Star X» para Game Boy Advance. Este simulador futurista de vuelo estará listo esta misma primavera. Han anunciado también que distribuirán dos RPG de Natsume para Advance: «Medabots AX: Versión Metabee» y «Medabots AX: Versión Rokusho». Y por último, una más con BAM! Entertainment. Se trata de la publicación de «Stone Monkey», un juego de escalada que nos va poner la adrenalina por las nubes.

► **«GT ADVANCE 2» CORRERÁ PRONTO EN ADVANCE.** La segunda parte del aclamado arcade de coches contará con 15 de los mejores automóviles del mundo, que se las verán en 42 circuitos a través de 14 escenarios con diferente climatología. Llegará en el tercer trimestre de 2002.

► **PROEIN DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS DE RAGE.** Proein ha llegado a un acuerdo con la compañía británica RAGE para lanzar en España sus productos. Lo primero que nos llega es «David Beckham Soccer», un juego de fútbol protagonizado por la estrella del Manchester. Le siguen «Denki Blocks!», un atractivo puzzle, y «Pocket Music», un juego de música. Los tres están ya disponibles para Advance y Game Boy Color.

► **CODEMASTERS ANUNCIA SU PRIMER JUEGO PARA EL CUBO.** Será un shooter en primera persona, que están muy de moda. Su nombre es «Shoot to Kill: Colombian Crackdown», y podría aparecer a mediados del año que viene. Aunque va para largo, estamos ilusionados con la entrada de Codemasters en GameCube.



CREA TU PROPIA  
MÚSICA  
EN CUALQUIER PARTE



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

LICENSADO BY

Nintendo

[www.rage.com](http://www.rage.com)

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

[www.proein.com](http://www.proein.com)

Av. de Burgos, 16 D. 3<sup>er</sup>, 28039 Madrid  
Tel: 91 584 66 80 - Fax: 91 766 64 74  
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Game Boy™ Color and Game Boy Advance™ are registered trademarks of Nintendo Co., Ltd.  
© Nintendo 2001. My name is™ Written by Lolo Sills. Published by Chrysalis Music Limited





Para los que tengan dudas, descubriremos porque comprar GameCube es un negocio

# 30 RAZONES PARA ELEGIR GAMECUBE

Todos en la redacción hemos puesto en común las razones por las que nos vamos a comprar una GameCube. Y aunque nos han salido un montón, hemos seleccionado las que vais a leer enseguida.

## 1 PORQUE SÓLO AQUÍ TENDRÁS LOS JUEGOS DE NINTENDO

La filosofía, el control de calidad, la exagerada preocupación por el detalle y el "feeling" de los juegos de la Gran N sólo podrás disfrutarlo en tu GameCube. A estas alturas hace mucho tiempo que el sello de Nintendo es sinónimo de diversión y jugabilidad.



2

## PORQUE DISFRUTAREMOS EN EXCLUSIVA DE LA "MENTE MARAVILLOSA"

El papá de Mario y Zelda, el hombre que todo lo que toca se convierte en videojuego de culto, Shigeru Miyamoto, sólo crea, idea, inventa para Nintendo, y su último "banco de pruebas" se llama GameCube. Una razón muy ligada a la anterior. ¿Qué serían Nintendo sin Shigeru y Shigeru sin Nintendo? Hay garantía de profundidad de juego, eso seguro.



4

## PORQUE RARE SÓLO PROGRAMARÁ PARA ELLA

Una de las firmas más buscadas del firmamento jugable, que ya ha "grabado su logo" en la carcasa de la consola. Sus Donkey y Perfect Dark son un seguro de prestigio: todo el mundo los conoce y los adora. Que nadie se haga líos: tendremos sus juegos en GameCube, en exclusiva.



3

## PORQUE ESTÁ PARA COMÉRSELA

Tan cuadradita, cúbica, equilibrada, digna, bien plantada, moradita (o negra, ya te la pillarás como más te guste), y tan pequeñina... y además, recién sacada de la caja, huele muy bien. No ocupa una miaja, cabe en cualquier sitio. Lo único que si nos parecerá enorme serán los juegos.



5

## PORQUE ERES NINTENDERO DE TODA LA VIDA

Y no es momento de dejar de serlo, precisamente ahora que viene lo mejor de la historia de la compañía. ¡¡A brindar con champán!!



6

## POR LAS COMPAÑÍAS QUE HAN COLABORADO EN EL DESARROLLO DEL HARDWARE

IBM, Matsushita, ATI, MoSYS son compañías a la vanguardia en el desarrollo de nuevas tecnologías. La CPU de 0.18 micras de cobre es un corazón de león para la máquina, y no tiene rivales. Añadid los nuevos desarrollos Panasonic y el chip gráfico Flipper y tendréis esta preciosa placa tal y como la mostramos aquí.







# 7

## POR EL FUERTE APOYO QUE LE DARÁN TODOS LOS LICENCIATARIOS

Como dijo Satoru Iwata, de Nintendo Japan, "en un año vamos a tener tantos juegos que no podremos jugar con todos". A finales de 2002 habrá un catálogo de más de 80 títulos a la venta para GameCube. Las compañías de software más importantes están involucradas con el proyecto, desde Sega a Capcom, pasando por Konami, EA, Acclaim o la propia Square. Seguro de variedad.

# 8

## POR EL PRECIO, POR SUPUESTO

249 euros, unas 41.000 pta. Rentabilidad total. Lo que en mi pueblo se conoce como **UN CHOLLO**.



# 11

## POR LA CONEXIÓN CON GAME BOY ADVANCE

Un cable, un simple cable, expandirá las posibilidades de juego hasta el infinito. GameCube y Game Boy Advance unen sus fuerzas para construir un universo de entretenimiento en el que los límites sólo los pondrás tú.



# 12

## PORQUE AÚN NO TIENES CONSOLA

Pues ésta es la que estás buscando. La mejor en relación calidad-precio de la industria.



# 9

## PORQUE VAMOS A DISFRUTAR CON EL NUEVO ZELDA

Venga como venga, en plan "cartoon" o con polígonos, todos estaremos de acuerdo en que «Zelda» es uno de los juegos que "obligan" a comprar una consola. Su última aventura promete ser bestial, y sólo la viviremos en GameCube.

# 10

## Y POR ÉL, POR MARIO

Aunque Luigi está intentando robarle todo el protagonismo, cuando veamos lo que trama Mario nos vamos a quedar sin habla. ¿Imaginas una versión expandida, llena de nuevos detalles, una edición de lujo de Mario 64? Pues más aún.



# 13

## PORQUE PODÉIS JUGAR CUATRO A LA VEZ



«Wave Race Blue Storm», «Extreme G3», «NBA Street 2002»...

La gran mayoría de juegos deportivos (y en GameCube habrá unos cuantos) permiten la participación de cuatro amigos. La mejor forma de pasar la tarde en casa y a la vez de estar muy bien relacionado.

# 14

## PORQUE EL MANDO FLIPA

Es el más cómodo y bien pensado de los que hayas tenido en tus manos. Todos los dedos hábiles reposan en el sitio ideal. En tu consola vida te habrás manejado mejor.



# 15

## PORQUE EL PRIMER DÍA TENDRÁS MÁS DE 20 JUEGOS DISPONIBLES

La mayor oferta de juegos que jamás haya arropado el lanzamiento de una consola. Y no sólo por cuestión de variedad, también podremos felicitarnos por la calidad que atesoran todos ellos.



# 16

## POR EL MINI DVD UN PRODIGIO DE DISEÑO

Por haber elegido el formato de software adecuado. Un nuevo disco de 8 cm, diseñado por Matsushita, con capacidad para 1,5 Gigabytes, y tiempo de acceso prácticamente inapreciable. Además es un seguro contra la piratería.



# 17

## PORQUE POKÉMON SIGUE ADELANTE EN GC

Ahora que has conseguido a Celebi en tu GB, no te vas a amilanar ante nada... ni nadie. ¿Te imaginas cómo será en GC?



# 18

## PORQUE ES LA BASE DE LAS RECREATIVAS DEL FUTURO

Sega, Namco y Nintendo han desarrollado la placa Triforce como base de máquinas arcade de nueva generación. La placa utiliza la estructura de GameCube, lo que significa que estamos ante una máquina lista para desarrollos muy ambiciosos. Y los tendremos en casa.







## 19

### PORQUE YA TIENES «SONIC ADVANCE»

Y tu Chao está hecho un toro. ¡Seguro que en las carreras de Chaos de «Sonic Advance 2 Battle» de GameCube, tu criatura destroza a sus rivales!

## 20

### POR SU APUESTA POR LA CREATIVIDAD

GameCube es una máquina concebida para programar con absoluta facilidad. Así los desarrolladores pueden centrarse en la creatividad, en lo que verdaderamente importa, y no dejarse la salud y las energías en resolver innumerables problemas técnicos. **Se permite la inspiración.**



## 21

### PORQUE ES PARA JUGADORES DE CUALQUIER EDAD Y TIPO

Ni juegos sólo para niños, ni sólo para adultos, ni para la abuela, ni para el nieto. Para todos. GameCube va dirigida a todos los que disfruten jugando con buenos juegos. ¿Ha quedado claro?



## 23

### POR FINAL FANTASY

Nintendo y Square han hecho las paces, y parece lógico que las sellen con un nuevo Final Fantasy para GameCube. Así será. La serie llegará tanto a GC como a Game Boy Advance, y se promete interconexión entre ambas.

## 22

### POR RESIDENT EVIL, CLARO

Qué más queríamos. ¿Una versión exclusiva de la serie de moda? Pues aquí está, y con cuatro entregas más sólo para nosotros. **Suspense, terror, acción,** y el atractivo de uno de los juegos más influyentes en la historia del videojuego.



## 24

### POR PERSONALIDAD

El eslogan de Nintendo en Estados Unidos es "The Nintendo Difference". Esa diferencia, lo que hace que seamos capaces de sentir los juegos, es la marca de serie de las consolas Nintendo. Han elegido un camino, saben cómo andarlo y tienen muy claro hacia dónde les va a llevar.



# 25

## POR JOANNA DARK Y SU NUEVA AVENTURA PERFECT DARK ZERO

Ha sido uno de los estandartes de Nintendo 64. El juego más premiado, el más valorado, el juego "perfecto". Tenía la Inteligencia Artificial más depurada, un auténtico sueño... Que se va a repetir en CUBE con Perfect Dark Zero. Miyamoto ha dicho en una de sus paradas del tour europeo que el juego está para ser mostrado, y que en el E3 vamos a saber cómo han entendido los chicos de Rare a la nueva Joanna.



# 26

## PORQUE NINTENDO ACCIÓN COMENTARÁ TODOS SUS JUEGOS

Y te entretendrás una barbaridad leyendo nuestra revista, además de aprender nuevos vocablos como "Pokélo" y otros de menor alcance, como el "graciolo" de Jimmy.



# 27

## PORQUE TE HAS COMPRADO UNA SUPER TELE NUEVA



Perfecto. Y GC incorpora una salida digital que sacará el máximo rendimiento a los 100 hercios, la pantalla plana y lo que sea. Aunque si no es de Alta Definición, también te vendrá bien la salida analógica con el cable RGB. En todo caso vas a disfrutar de la mejor pantalla.

# 29

## PORQUE SEGA VA A LANZAR «PHANTASY STAR ONLINE»

Y machacar malos con la ayuda de un señor de Cuenca, via Internet, es la mayor ilusión de tu vida. Quizá tengas que esperar un poquito, pero ya verás qué gustazo.

# 28

## PORQUE LOS JUEGOS ESTARÁN EN CASTELLANO

Ese es el compromiso, que todos los juegos hablen nuestro idioma, y por fin podamos desembarazarnos del diccionario de inglés. Muchos de ellos también nos hablarán en castellano. Tiempo al tiempo.



# 30

## PORQUE NOS DA LA GANA



¡¡Hemos hablado en primicia con el equipo que desarrolla «Die Hard» para GC!!

# ASÍ SERÁ «DIE HARD: VENDETTA»

**Una superproducción que saldrá en exclusiva para la nueva GameCube en septiembre.**

**E**l nuevo «Die Hard:Vendetta» será un shoot'em up en primera persona (un estilo «Perfect Dark», para que os situéis), protagonizado por John McClane, el policía más «golpeado» de la historia del cine. Sin embargo, el juego no estará basado directamente en ninguna de las tres películas de la saga, sino que Bits Corp., el grupo que lo desarrolla, ha ideado un nuevo argumento que partirá de la última entrega del filme. Tras «arrasar» Europa, McClane ha vuelto a Estados Unidos para descubrir que su hija se ha hecho «poli». Entonces ocurre lo que no debía ocurrir en el momento en que no debía pasar. ¿Queréis saber más? Pues leed lo que nos contaron sus creadores.

■ **¿Cuánta gente ha intervenido en el juego y cuando comenzasteis a trabajar con él?**

El equipo principal es de 25 personas entre programadores, artistas, animadores e ingenieros de sonido. Pero hay más gente implicada: desde los actores que ponen las voces, a los especialistas que han trabajado en el «motion capture». Presentamos el proyecto de «Die Hard:Vendetta» a FOX en mayo de 2000, en el E3. En ese momento corría en un PC de alta gama; después hicimos que corriera en un emulador de Dolphin, antes de que pudiéramos recibir el hardware de GameCube el año pasado.

■ **¿Está basado en alguna entrega de las pelis «Jungla de Cristal»?**

«Die Hard:Vendetta» tendrá lugar cinco años después de la última película, de modo que hemos creado

Intrigados por el formidable aspecto que presentaban las primeras pantallas de este juego de acción, decidimos ponernos en contacto con Bits Corp. para que nos contaran de primera mano en qué consiste su proyecto y qué cosas nos alucinarán más de él.

una historia completamente nueva. Sin embargo, durante el juego hacemos referencia a cosas que ocurrieron en anteriores filmes. También vamos a incluir personajes de sobra conocidos por todos, como el sargento Al Powell y el reportero Dick Thornberg.

■ **Sobre el argumento del juego, ¿quién será el personaje principal?, ¿qué clase de cosas tendrá que hacer?, ¿dónde estará localizada la aventura?**

El juego empezará al principio de un día normal, un día como cualquier otro en la vida de John McClane. Un

audaz robo con secuestro incluido empuja a McClane a resolver un crimen en el que no todo es tan fácil como parece. A estas alturas de desarrollo no puedo contar más, pero si os vale de algo, el juego no se llama VENDETTA por casualidad. La historia se desarrolla en Los Angeles y nos transportará a algunos escenarios bastante conocidos a medida que el juego avance.

■ **«Die Hard:Vendetta» será un shooter en primera persona, pero esperamos bastantes novedades respecto a otros juegos del mismo género para otras consolas. ¿Qué tipo de cosas nos sorprenderán?** Realmente las pantallas estáticas no le hacen justicia. GameCube nos ha permitido crear un mundo plagado de detalles. Junto a la música y los efectos sonoros, hemos conseguido crear una atmósfera que envolverá al jugador. Incluso aunque el juego es un shooter, nos exigirá ser inteligentes. Tendréis que pensároslo para poder seguir avanzando. También hemos evolucionado el tema del control, permitiendo por ejemplo sorprender a un guardia por la espalda y tomarle de rehén, o utilizarle como escudos humanos, todo ello en primera persona.

■ **Hemos leído que uno de los aspectos del juego que más cuidáis es la interacción entre los personajes. ¿Qué clase de innovaciones habrá en este tema?** Desde luego hemos puesto mucho énfasis en la caracterización. Cada personaje que encuentres en el juego tendrá algo que decir, y la mayor parte de las conversaciones



Para avanzar en este shooter no sólo tendremos que manejar las armas con habilidad, sino además ser inteligentes y pensar las cosas antes de actuar. Si no puede que...





El control nos permitirá cosas como sorprender a un guardia por la espalda.



Los personajes reaccionarán de forma diferente según la situación.



Se ha creado una atmósfera que envolverá al jugador desde el inicio.



La acción será el elemento fundamental.

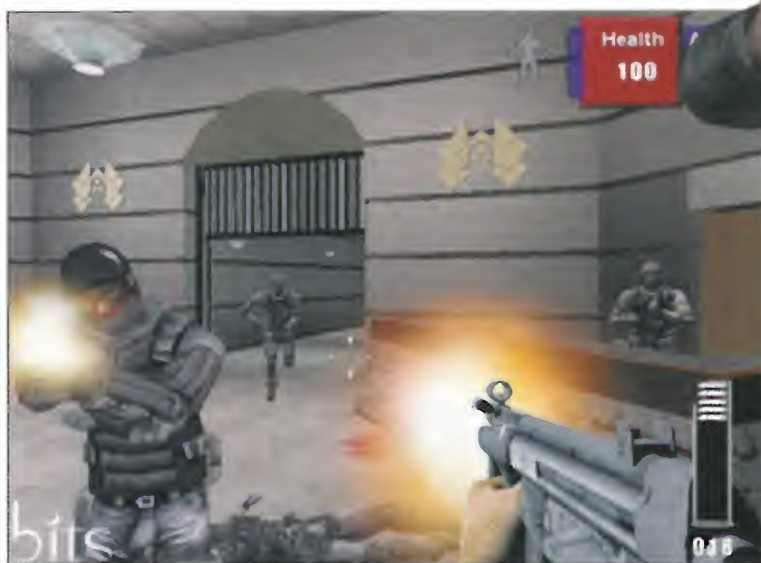
transcurrirán en tiempo real, no en escenas cinemáticas. Por eso, si eliges seguir adelante podrás caminar, pero no te sorprenderás si ofendes a la gente que se estaba dirigiendo a ti. Los personajes reaccionarán de forma diferente según la situación. Puede depender de la forma en que vayamos vestidos, de si estamos siendo amables con ellos o de si los hemos apuntado con el revolver a la cara durante la charla.

■ Los escenarios del juego tienen una pinta de lujo. ¿Qué puedes decirnos de ellos? Por ejemplo, el número de stages o si han seguido nuevas técnicas para dibujarlos. Los entornos están increíblemente detallados. GameCube nos ha permitido generar texturas de altísima calidad para "pintar" el universo que hemos imaginado. También hemos invertido bastante tiempo asegurando que los objetos no sean elementos estáticos sino que reaccionen cuando trates de usarlos, los dispares o empujes. Otro alarde técnico que hemos incorporado es la refracción de luz en tiempo real. Esto significa que la luz se curvará al incidir en un vaso o en el agua, produciendo increíbles efectos visuales.

■ La inteligencia artificial es otra de las cosas importantes en este tipo de juegos. ¿Puedes decirnos cómo será la de los chicos de «Die Hard:Vendetta»?

Los enemigos en nuestro juego serán muy sofisticados. Usan un "sistema basado en estímulos", que quiere decir que reaccionan a la vista, al sonido, al calor... Cada personaje tiene su propia memoria y es capaz de seguirnos la pista por todo el mundo. Una cosa ingeniosa que hemos añadido es el combate por equipos, donde un grupo de personajes lucha como si fuera una unidad. Hay también una noción de jerarquía dentro de los personajes no jugables, pues necesitan un líder. Capturándolo, sus hombres se vendrán abajo, aunque que los enemigos estén abatidos no significa que dejen de ser una amenaza.

## “LOS ENEMIGOS USAN UN «SISTEMA BASADO EN ESTÍMULOS» QUE LES HARÁ REACCIONAR A LOS SONIDOS, AL CALOR... Y TIENEN MEMORIA, PARA PERSEGUIRNOS POR TODO EL JUEGO”



Los desarrolladores querían "extraer lo máximo de GameCube en efectos gráficos y en posibilidades multijugador". En esta pantalla podemos saborear algo de esto.



Aunque aun queda tiempo de desarrollo, las imágenes ya ofrecen un gran aspecto.



El nivel de detalle estará por las nubes. ¿Habéis visto los dedos de la mano?

## ¿Quién es Bits Corp.?



El fundador se llama Foo Katan y lleva 14 años dirigiendo a este equipo de 63 personas que trabaja en Londres.

Podéis contactar con ellos en [www.bitsstudios.com](http://www.bitsstudios.com)

Entre los proyectos que desarrollan están Jet Riders y Wizards, para GB Advance.

¿Su afición a Nintendo? Son grandes fans de la Gran N y juegos como GoldenEye les han influido muchísimo.





¡¡Os hemos atrapado!! Aquí tenéis las primeras pantallas del juego en GameCube

# SPIDERMAN SE ESTRENA

**El superhéroe arácnido enredará a los malos con su seda, también en Nintendo.**

**A**unque las arañas sean unos bichos que, para ser sinceros, siempre nos han dado bastante asco (no, miedo no, sólo asco), pues la verdad es que Spiderman es sin duda uno de nuestros superhéroes favoritos. Al fin y al cabo, lleva protagonizando unos cuantos juegos en consolas de la gran N desde hace unos diez años, que no son pocos, ¿verdad?

Mayor motivo para que ahora, que **estrena su películón**, los chicos de **Activision** hayan decidido darle el papel principal y más cañero

en un jugazo de los buenos, a la altura su pedigrí.

Se va a llamar «**Spiderman The Movie**» y su argumento va a seguir el guión de la película (que os contamos en la página de la derecha), si bien estará bastante ampliado: al fin y al cabo la peli durará unas dos horas, mientras que el juego nos tiene que durar muchas más. Esto ha hecho que, mientras que en la película sólo habrá un villano, el Duende Verde, **en el juego nos enfrentaremos a otros tipejos tan rastreros** como el Doctor Octopus, el Hombre de Arena o Cabeza de Martillo.

Armados tan solo con los poderes «arácnidos» de nuestro superhéroe, nuestra labor consistirá en colarnos en sus diferentes guaridas y acabar con ellos y todas sus fechorías. En cualquier caso, el más villano de todos seguirá siendo el Duende Verde, que se ha ganado a pulso convertirse en el jefe final del juego. La tiene tomada con Spidey...

Aunque desde Activision no se quiere dar demasiadas pistas sobre el número de fases o de enemigos finales, lo que sí nos aseguran es que están **dotando a todos los malos con una IA muy potente**, lo que va a hacer que el grado de dificultad del juego se incremente.

## Un apartado técnico a la altura de GameCube

Como podéis ver por las pantallas, que son las primeras reales que se publican de GameCube, estamos hablando de una **aventura en perfectas tres dimensiones**, en la que acción, puñetazos y saltos colgados de nuestra tela de araña llevarán la voz cantante. Eso sí, el juego también contará con «guiños» de un estilo más típicamente aventurero, como ir recolectando objetos con los que tendremos que **solucionar ciertos puzzles** no demasiado complicados, o incluso tendremos que superar alguna fase de silenciosa infiltración al estilo de «Metal Gear» (recordad que los



No, volar, lo que se dice volar..., Spiderman no podrá, pero con su tela podrá colgarse por los rascacielos de Nueva York y mostrarnos imágenes tan alucinantes como ésta.







Pues ha quedado muy impactante este salto. La próxima vez que vayamos a Nueva York iremos a ese edificio...



El Duende Verde va a ponerle las cosas muy difíciles a Spiderman, pero nosotros no somos monjitas.



A la hora de cargarnos a los malos, igual podremos dar puñetazos y patadas que enredarlos en nuestra tela.



**SERÁ COMO UNA PRODUCCIÓN DE HOLLYWOOD, CON NÚMEROS TAN GIGANTESCOS COMO 30.000 POLÍGONOS EN LOS ESCENARIOS**

techos son el lugar ideal para que una araña pase desapercibida). Estos ingredientes nos permitirán ejercitar los poderes de Spidey al máximo.

Y técnicamente, el título va a ser un verdadero lujo, así que ya os podéis ir preparando para las **300 animaciones con que contará Spidey**, escenarios enormes que moverán ¡más de **30.000 polígonos** en pantalla!, llenos de detalles con unas texturas cuidadísimas. Y todo, con unos efectos de luz y de sonido de órdago. ¿Se puede pedir más? No, que os lo regale la abuelita...

Por cierto, toda la trama, tanto del juego como de la peli, **transcurrirá en Nueva York**, y desde luego que no veremos las Torres Gemelas. Estará listo en **junio**, coincidiendo con el estreno de la película.



¡Pero qué feo es el Duende Verde! Por mucho que pagara, éste no habría sido nunca Miss España...

## Y también llegará a GBA



Para que también podamos llevar a nuestro superhéroe en el bolsillo, Activision tiene preparado una versión para GB Advance, que también se titulará «**Spiderman: the Movie**». Por lo que sabemos, se ha planteado como un **beat 'em up en 2D** con scroll lateral en el que no dejaremos de dar saltos y pegar mamporrras a diestro y siniestro. El nivel de acción será comparable al técnico, donde sobresaldrán unas animaciones estupendas y unos escenarios trabajados. Saldrá al mismo tiempo que en CUBE.



## Spiderman The Movie, a puntito

El 3 de Mayo, o sea casi ya, se va a estrenar esta superproducción en los Estados Unidos, si bien a nosotros nos toca esperar hasta el **21 de junio** (podría ser peor...). Su argumento nos llevará al principio de toda la historia, cuando Peter Parker era tan solo un estudiante al que un día picó una arañita (ahora no habrá estado afectada por radioactividad, sino que sufrirá una manipulación genética...), y entonces descubrió que el bicho le había transmitido unos poderes sobrenaturales que le permitían andar por paredes y techos y tener una fuerza sobrehumana. Con ellos tendrá que enfrentarse al Duende Verde para tratar de desbaratar sus malos planes.



Peter Parker (Toby Maguire), con su amigo Harry (James Osborn).



El momento en que Peter es picado por la dichosa araña...



Convertido en Spiderman, no habrá muro ni edificio que no pueda escalar.



# ¡ACELERA A FONDO!

## Tu portátil se va de carreras

Tres de los juegos de coches más GRANDES del momento, tendrán su versión en Game Boy Advance. Y para demostraros lo GRANDE que es esta consola, los tres nos regalarán una revolución tecnológica que situará a la máquina frente a su segunda generación de juegos.

### V-RALLY 3

Infogrames  
Lanzamiento: junio

Aunque la tecnología no es siempre lo más importante, en este caso va a marcar el juego. «V-Rally 3» utilizará un nuevo motor 3D capaz de poner en pantalla cientos de polígonos texturados en 256 colores. Un impresionante motor que correrá a 20 fps (imágenes por segundo) y que podrá mostrar más de un centenar de objetos 2D aumentados (por ejemplo 40 árboles al mismo tiempo) con una animación fluida. Para asimilarlo, echad un vistazo a las últimas pantallas que tenemos.

Y como la tecnología no es lo único, el juego nos ha preparado 10 coches oficiales del campeonato de rallys y 42 pistas. Además, los desarrolladores están trabajando en varias opciones mutijugador para enlazar hasta cuatro máquinas. Y podremos seguir la acción tanto en tercera persona como desde dentro del coche. ¿Habéis visto algo parecido alguna vez?



Los efectos climatológicos estarán perfectamente reproducidos, y además influirán en el desarrollo de la carrera. Eso sí, nuestro coche se agarra como un tracción Quattro.





## COLIN McRAE 2.0

**Ubi Soft**  
Lanzamiento: junio

Ubi se ha hecho cargo de la poderosa licencia de Codemasters para versionar este "indiscutible" de la velocidad. Y siguiendo la "moda" que exhiben sus rivales, **el motor 3D va ser gran protagonista**, junto al Ford Focus del campeón, por supuesto (aunque no esté de suerte últimamente). El **modelado de los coches será poligonal**, con un altísimo nivel de detalle, y aparecerán gigantesco en pantalla. Además, no sólo tendremos el modo cronometrado, sino también una carrera con varios coches simultáneamente. En estas pantallas podéis apreciar la potencia de un motor que es capaz de mover los coches sin ningún problema.



La nueva versión de Colin será absolutamente espectacular. Esta vez se ha optado por un motor 3D que nos permitirá controlar la carrera desde el fondo. Muy jugable.

## DRIVER 2

**Sennari Interactive**  
Lanzamiento: agosto

GB Advance está dando la misma talla que las consolas "domésticas". A la vista del «Driver 2» que prepara Sennari, va a ser difícil encontrar el límite de la consola. Este atractivo juego de coches nos llegará con el motor gráfico de las versiones "mayores": **3D poligonal, vista trasera**. Nos convertiremos en expertos pilotos con el objetivo de **cumplir "ciertas" misiones para la mafia**: perseguir a otros capos, escoltar a los jefes locales, huir de la policía... Los recorridos serán por cuatro ciudades americanas: Chicago, Las Vegas, La Habana y Río de Janeiro, y los modelos de coches serán los que circulaban por USA en los años 60 y 70.



## Y además, se preparan...



### ANTZ RACING

**Empire**  
Lanzamiento: mayo.

Basado en la película de animación conocida por todo el mundo, nos pondrá bajo la piel de sus protagonistas (¿os suenan Z, la princesa Bala o el malvado general?) y al volante de locos cacharos que competirán por los escenarios que vimos en el film. Sobre todo habrá mucho sentido del humor.



### SHREK SWAMP KART

**TDK**  
Lanzamiento: abril.

También Shrek busca la gloria al volante de un kart. Y como Mario, intentará deshacerse de los rivales a base de ítems que recoger y lanzar. Las carreras transcurrirán por 16 circuitos basados en la película, y encontraremos 8 personajes más 4 jefes. Y para los que gustan de compartir, habrá modos multijugador.



### GAME BOY RALLY 2

**Raylight**  
Lanzamiento: 2002.

Si las características perfiladas por sus desarrolladores se cumplen, estaremos ante el mejor juego de rallys. Vista 3D, animaciones de 360° para el coche, 8 modelos diferentes, 14 localizaciones, 42 circuitos, cambios de rasante, montañas, comportamiento del coche en función de las condiciones de la pista... ¿Un sueño?



### 4X4 OFF ROADERS

**Small Rockets**  
Lanzamiento: 2002.

Utiliza una tecnología licenciada por sus desarrolladores que nos permitirá circular por un entorno totalmente 3D. Sumadle el aspecto de los vehículos, con mucha personalidad, y la filosofía de diversión que ofrecerá y tendremos un aspirante a título. Lástima que aún no haya encontrado compañía que lo saque.



¿Para qué discutir, si lo podemos arreglar a tortas?

# SUPER SMASH BROS MELEE

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **LUCHA**
- ▶ **24 DE MAYO**
- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Equipo: HAL
- ▶ Origen del Juego: JAPÓN
- ▶ Jugadores: 1-4

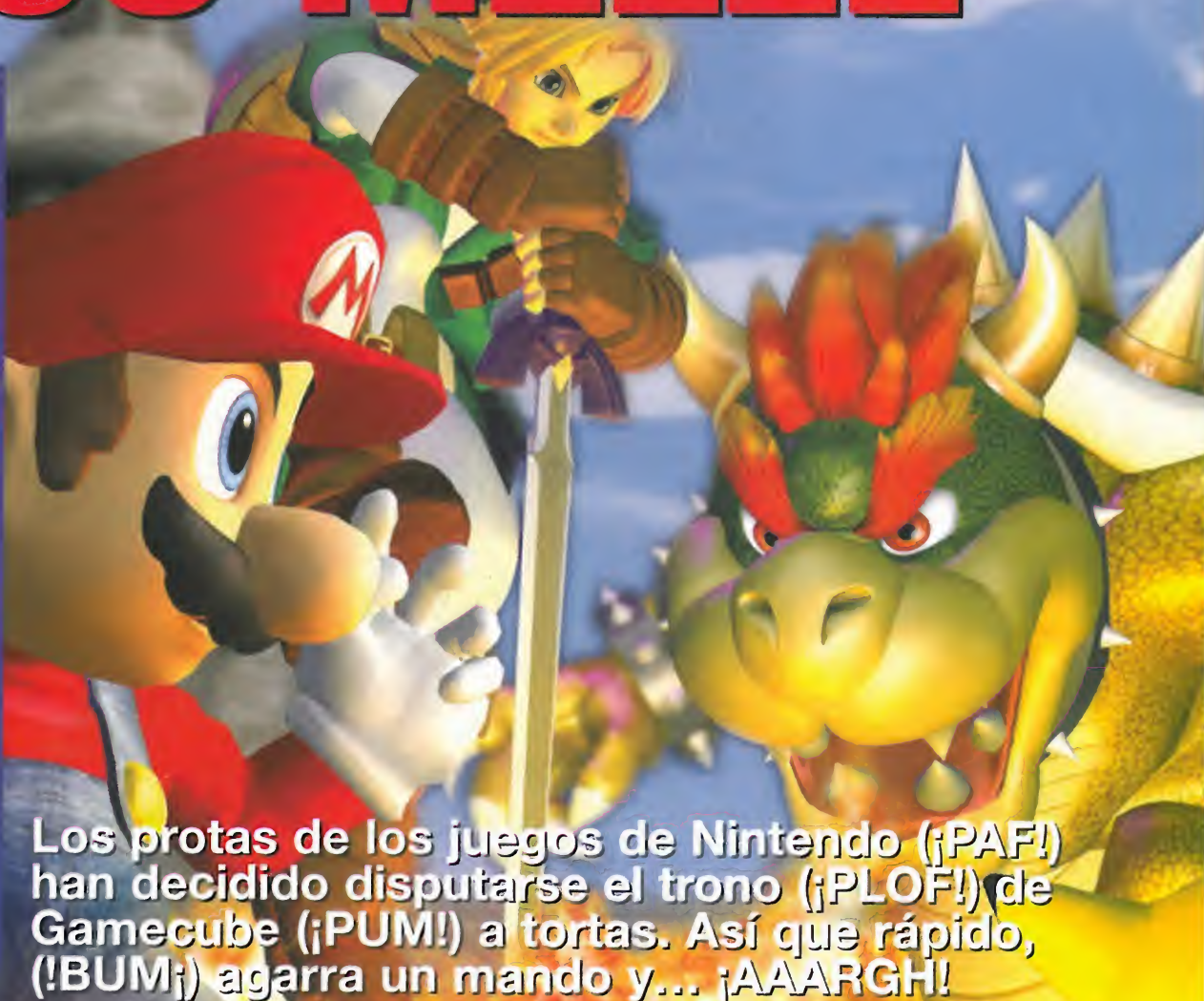
## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ A los pocos días de salir a la venta en Japón, «Super Smash Bros Melee» rebasó rápidamente el millón de unidades vendidas. En pocos días más, prácticamente cada poseedor de una Gamecube en Japón tenía también una copia del juego.

▶ «Super Smash Bros», el título original de N64, salió a la venta en 1998, y consiguió altas puntuaciones en todas las revistas, incluido un merecidísimo 91 en Nintendo Acción. Por lo que hemos visto, la secuela promete muchísimo más.

## ▶ FAMILIA AL COMPLETO

▶ Si echabais de menos a alguno de los grandes héroes de Nintendo en el lanzamiento de Gamecube, no os preocupéis. Desde Mario hasta Pikachu están absolutamente todos, bien juntos para entrenar la consola como a ellos les gusta: en plan multitudinario y con mucho ruido.



Los protas de los juegos de Nintendo (¡PAF!) han decidido disputarse el trono (¡PLOF!) de Gamecube (¡PUM!) a tortas. Así que rápido, (¡BUM!) agarra un mando y... ¡AAARGH!



El nivel del circuito de F-Zero es realmente original. Avanzamos caminando, y cuando se acerquen los competidores con sus naves tendremos que ponernos a salvo.

La fórmula de «Super Smash Bros Melee» es de lo más simple. Consiste en reunir a los personajes más carismáticos de los juegos editados por Nintendo en cualquier formato, y enfrentarlos en multitudinarios combates. Pero claro, hablamos de un juego de Nintendo, y a pesar de ser de lucha, ya os podemos anticipar que su desarrollo será algo diferente. El punto de originalidad lo pondrá su sistema de combate, que planteará enfrentamientos de varios personajes simultáneamente, de forma que cada vez que un jugador encaje sopapos, se incrementará su daño. A partir de cierta cifra (normalmente 100% ó más), una contundente torta servirá para lanzarlo fuera del escenario. Por si fuera poca innovación, los protagonistas incidirán en esta misma idea. Aquí combatirán Mario,

Luigi, Bowser, Zelda y Kirby, entre otros, y no habrá largas peleas ni complicados combos. Los combates durarán dos minutos, y el desarrollo será frenético. En pantalla danzarán sin parar multitud de personajes, objetos que recoger y armas con las que disparar. Los escenarios serán muy divertidos, animados, y además se modificarán durante los combates. Y todo ocurrirá con una velocidad que hará que esos dos minutos se nos pasen volando, al grito de ¿¡¡YAAA!!!? cuando se nos acabe el tiempo.

### ¡Hala, cuánto menú hay aquí!

Una de las sorpresas iniciales y más gratas consistirá en navegar por los distintos menús del juego nada más enchufarlo por primera vez. Tras unos momentos ▶





Si cogemos el martillo de Donkey Kong podremos vapulear a los rivales. ¡Mola!



«Super Smash Bros Melee» promete peleas desenfundadas y espectaculares. Su envoltorio, muy Nintendero, esconderá un largo y profundo juego de lucha.

## ¡QUÉ EMOCIÓN! ¡MI PRIMERA PARTIDA!

Aunque en un principio el juego nos abrumará por lo muchísimo que contiene, lo importante será no aturullarnos, ser pacientes, movernos despacio entre los menús, para entonces... ¿¡¡¡PERO QUÉ HACES, QUIERES PULSAR YA START!!!?



Lo primero será trastear entre los menús. Vamos, para aclararnos y no acabar seleccionando Peach sin querer (¡¡¡Pero dale YA a START!!!).



¡Ahora sí que tenemos que elegir personaje! De salida disponemos de catorce, pero el número aumentará más adelante. ¿Cuál, cuál... YA VOY!



¡Ya empezamos, ya! Ante todo, se nos informará de con quién vamos a pelear y en qué condiciones. ¡Uf, qué nervios nos están entrando!



¡Y a dar tortas! Corre, salta, haz combos, coge objetos, dispara, corre, salta, esquiva, usa el escudo, corre, salt¡¡¡PAF!!! ¡¡¡Eliminado, YO?!!!



¡Uf, ganamos por los pelos! Menos mal que entre algunas fases hay unos tranquilos niveles de bonus. Un momento... ¿¡60 segundos!?! ¡¡¡Corre!!!



¡Anda! Pero si este es un jefe final. ¿Cómo, si sólo llevo jugando... esto...? ¿pueden haber pasado ya tres horas? ¡¡¡Si acabo de ponerme, de verdad!!!



Este Donkey Kong se las prometía muy felices. Pero hacer combos será bastante fácil. Menudo gancho... ¡Toma!



Uno de los escenarios de Fox McCloud transcurrirá sobre el ala de su nave. Mucho cuidadito con caerse, que no hay baranda.



Uno de los jefes finales más curiosos (y difíciles) será esta mano. ¡Choca esos 5!



Ganando torneos conseguiremos figuritas que podremos coleccionar.



En «Smash Bros Melee» no hay piedad. ¿Mario golpeando a Luigi y a Peach? ¡Sí!



Que la suerte te acompañe. Jugando a los diferentes modos conseguiremos monedas, y nada más divertido que gastárselas en una máquina que nos permite coleccionar trofeos. Aquí tenéis algunos ejemplos.



## DETALLES POR UN TUBO

El titulazo de Nintendo estará plagado de detalles que nos harán perder más de un rato al grito de "¡Hala! ¡Mira! ¡Pero qué cosa tan filipante!"



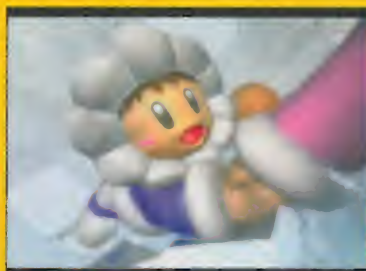
Durante la pausa podemos manejar la cámara, y así obtener una curiosa foto del serio de Fox con una flor en la mano. ¡Qué romántico!



Cuando completemos un modo de juego, sobrevolaremos los créditos y les dispararemos con un punto de mira.



Los amantes de los Pokémon se sentirán muy satisfechos al encontrar a varios de sus héroes perfectamente representados.



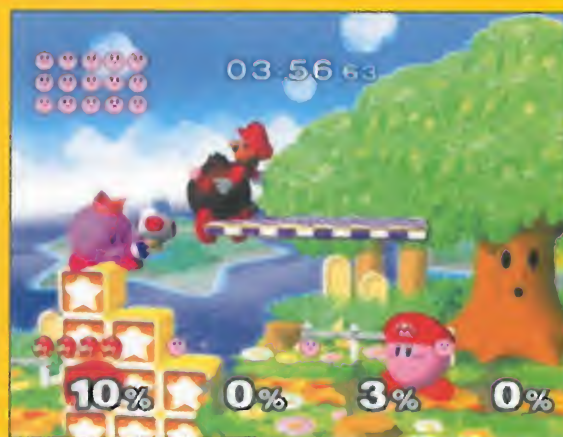
La intro nos mostrará divertidas películas de los protagonistas. ¡Cámara... acción!



La opción de sortear el escenario de la pelea acabará con muchas discusiones.



Los efectos de luz, destellos y reflejos estarán a la altura de lo que la GAMECUBE se merece. Incluso apreciaremos los golpes más contundentes. Como para no verlos.



## EL MODO AVENTURA

Será una de las novedades más importantes con respecto a la versión de N64. Mezclará fases de plataformas con duros combates contra los jefes de cada nivel.



El primer nivel del modo aventura transcurrirá -cómo no- en el mundo de Super Mario Bros. ¡Darás gusto verlo en GameCube!



Cada vez que completemos la aventura, disfrutaremos de un final y unos premios que variarán según el personaje que hayamos utilizado.

► trasteando, exclamaréis: "¡Pero si esto es inmenso!". Y llevaréis razón. Comparado con el original de Nintendo 64, que ya era largo, «Super Smash Bros. Melee» os parecerá gigantesco. Si soléis estar solos en casa (cosa que os durará poco en cuanto contéis en clase que tenéis el juego) podréis disfrutar de varios modos. Así, el "Normal" se puede jugar en su forma clásica -en la que "simplemente" peleamos- o en la nueva variante de aventura -donde además recorreremos varios niveles saltando unas cuantas plataformas-. También podremos participar en los numerosos "Eventos especiales" disponibles o en los mini-juegos de la opción "Estadio". Aquí nos las veremos en divertidas pruebas como golpear un saco o pelearnos con hasta ¡¡¡¡¡cientos!!! adversarios. Pero el que se lleva la palma será el modo multijugador. En él disputaremos "Melees" de hasta cuatro jugadores a la vez, y podremos reunir hasta 64

(¡¡¡¡¡!) amigos y organizar un torneo de Melees. ¿Qué aún así os aburrís? Pues entonces podremos elegir entre los diez tipos de Melees especiales disponibles o incluso diseñar una personalizada con nuestras propias reglas. Vamos, una duración estimada de más de ¡200 horas!

### ¿Y cómo andamos de técnica?

Pues mi gancho de derecha no anda mal, no... ¡Ah, del juego! Pues la cosa pinta fenomenal. El nivel gráfico estará a la altura de la "Cube", con toda la magia de Nintendo presente. Los escenarios serán fácilmente reconocibles, y estarán repletos de color y efectos de luz. Y todo se moverá con una fluidez imposible de transmitir en las capturas. Además el control promete estar a la altura, con múltiples movimientos para cada personaje.

Vamos, que el mes que viene se avecina un tornado, y ahí estaremos nosotros para analizarlo a fondo.



## ¡NO TE PIERDAS!



Los combates parecerán caóticos si lo veis desde fuera, pero a pesar de la enorme cantidad de elementos en pantalla, los jugadores nunca perderán el control de lo que ocurre en el escenaAARGH!. (¡PAFI) Bueno, a veces sí... Tranquis, que empezar a jugar será fácil, pero dominar los golpes, harina de otro costal.



Habrà tantas posibilidades de acción y el desarrollo será tan variado que por mucho que juguéis, jamás veréis dos combates iguales. Su enorme cantidad de opciones y modos os sorprenderá

**Mario y su panda aterrizan en CUBE con un combate frenético que nos hará pasar momentos de pasión TOTAL. Su estilo será desenfadado, pero ofrecerá mucho juego.**



El nivel gráfico alcanzará momentos espectaculares en ciertos combates. Está bien que Yoshi se lo trague todo, pero en esta ocasión... ¡nos tememos que se ha pasado!



Los escenarios cambiarán sobre la marcha. El de Samus se llenará de lava.



Al final de cada combate se nos premiará según una enoorme lista de bonus.



¿Starfox Adventures? ¡Por fin! Ah, no... es la intro del nivel de Fox. Qué bonito.



Las armas no estarán para decorar, sino para machacar (aún más) a los rivales.

## EL MODO EVENTOS

Sin duda alguna, uno de los mejores de todo el DVD. Aquí combatiremos bajo unas condiciones determinadas, a veces muy peculiares. Os aseguramos que se convertirá en una auténtica obsesión.



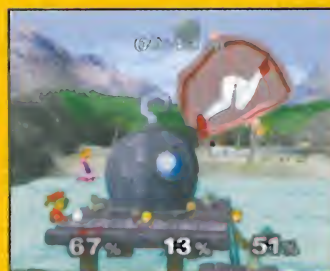
Podremos elegir cualquiera de los eventos del menú, y el objetivo será completarlos todos. Son muchos y no resultará nada fácil.



Así, nos encontraremos una durísima pelea entre Donkey Kong y su... digamos... hermano mayor. ¡Adivinad cuál llevamos!



Otro de los retos enfrentará a dos grandes "tragones", Kirby y un super Yoshi. ¡A devorar toca!



Este escenario corresponde al mundo de Super Mario Bros, sin lugar a dudas uno de los más carismáticos.

## ¿SABRÁ A POCO EL MODO NORMAL?

Esto... ¡¡¡NO!!! Pero si sois de los que no se conforman, aquí tenéis una muestrcita de algunas de las alternativas que os ofrecerá el juego de Nintendo.



Una de las pruebas del modo Estadio consistirá en golpear un saco para lanzarlo lo más lejos posible. Con un poco de maña llegaremos bien lejos. Y ahora que pruebe otro.



Uno de los mejores modos será el de Eventos, donde tendremos que disputar combates bajo unas condiciones exactas y muy peculiares. Ya lo veréis, ya.



En las "Melee Multiman" nos enfrentaremos hasta con cien adversarios. Esto es "pan comido" para Kirby. ¡Que vayan viniendo, que me los trago a todos!



Aquí Miyamoto, aquí... ¡unos cientos de amigos!

## PIKMIN

Nueva genialidad de Miyamoto: un planeta, una nave rota y un montón de Pikmin. ¿Simple? No.

### ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **ARCADE-ESTRATEGIA**
- ▶ **MAYO**
- ▶ Compañía: **NINTENDO**
- ▶ Equipo: **NINTENDO**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Idioma: **CASTELLANO**

### ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ "Pikmin.com" celebra la primavera. Si mandáis un e-mail, ¡tendréis semillas de flores iguales a las de los Pikmin!



### ▶ ES LA ORIGINALIDAD

No habéis visto nada igual en consola alguna. Así de rotundo es Miyamoto.



La recolección de Pikmin será la parte más importante del juego. Olimar es un gran inútil, y sin ellos no podrá hacer nada.



Claro que, con cierta organización, se podrán desarrollar varias acciones a la vez: unos traen pastillas, otros exploran contigo...



**A** nosotros, nintenderos, jugones, viciados, gafotas o como nos quieran llamar, pocas cosas nos parecen nuevas ya. De hecho, ¿quién no ha perdido el control de su nave tras chocar con un meteorito de unos 15 metros de diámetro para, seguidamente, caer, con la cacharra hecha pedazos, a un planeta desconocido lleno de bichitos (¡ARFI, respiremos) alguna que otra vez? ¿Tú no? Buf, de verdad, qué gente más... más...

### ¡Eso, más gente!

Lo típico en los videojuegos, desde que el mundo es mundo, es llevar a un personaje de aquí para allá, haciendo esto y aquello para avanzar y ver más cosas. Pues en «Pikmin»... bueno, también irá así la cosa, pero sólo durante el primer minuto de juego. Cuando, al comenzar a manejar al Capitán Olimar, (nuestro cabezón protagonista), demos con un **bichino rojo que nos mirará como una oveja mira a un gramófono** (es decir, con cierta extrañeza), empezará el tema. Resulta que el chaval te seguirá donde quiera que vayas y, para más inri, te ayudará a coger cosas. Por ejemplo, una pastilla roja que no tienes ni idea de qué porras puede ser. Pero el bichillo sí, tranquilo. Llevará la pastilla al lugar adecuado (un cebollo de su mismo color) y veremos cómo **aparecen, semienterrados, otros dos chavalines**. Acabas de comprender todo. ¿Verdad?

### LA PIEZA NUESTRA DE CADA DÍA



El objetivo del juego es rehacer tu maltrecha nave, que ha quedado hecha fofatina tras el impacto y la posterior caída. Cuando consigas el motor, la primera pieza, podrás volar a nuevas zonas del planeta acompañado de tus fieles Pikmin. Por fortuna, la reparación de la nave no requerirá mecánico alguno. Traer un componente y encajarlo en la nave será todo uno. Pero, eso sí, deberás hacerlo antes de que pasen los 30 días límite. Y hay 30 piezas, así que... ¡deprisa!







La mente de nuestro genio volverá a sorprendernos con un juego fuera de lo normal. Tu GameCube acogerá un título "raro" pero adictivo. Marcará una época.



Los Pikmin serán muy buena gente. Incluso podremos cogerlos de su hoja y lanzarlos contra enemigos tan gordos como el que veís. La unión hace la fuerza, pero apártate.

¡Ostras! Y con una pieza dentro. Pues habrá que idear la manera de pillarla.



Parece mentira. Noventa y siete bichinos construyen un puente en medio minuto... ¡y luego no saben qué hacer! Qué "paraos".



Algunos insectos distraerán la atención de nuestros acólitos. Para que dejen en paz al bicho, habrá que usar el silbato.



Los Pikmin azules serán los únicos resistentes al agua.

## MIRA, MIRA CÓMO TRABAJAN



Eso harás, mirar. Porque a una orden que des, tus Pikmin se encargarán de mover objetos, construir un puentecillo, o derribar una puerta. Eficientes.

## ¡Ahora lo pillo!

Una vez aprendas que cosechar Pikmin es bueno, tendrás a tu disposición hasta un centenar de chavales al mismo tiempo. Un ejército de colores con el que recorrer los realistas escenarios de este pequeño planeta, recogiendo todo lo que puedas (píldoras, insectos, piedras...) enfrentándote a grandes enemigos (de los que también se encargarán los chavales); y a pequeños puzzles que, una vez resueltos, abrirán más zonas a explorar. Así, deberás conseguir recoger las piezas de tu nave, repartidas por la superficie del planeta, en menos de 30 días (lo que dura el aire de tu traje). Un concepto "extraño", acompañado de unos gráficos simpáticos y muy sólidos que conseguirán, junto al salvaje ambiente del apartado sonoro, originalidad y jugabilidad al más alto nivel. Si está Miyamoto por medio, no se podía esperar menos.



¡Oh, qué momento! ¡El primer Pikmin llevando la primera píldora a su nave! Los bichinos rojos serán los primeros que estén a nuestras órdenes. Una vez conseguido un buen número de ellos, podremos entrar a la zona donde espera el primer amarillo.



La esencia del basket-espectáculo, en GameCube

# NBA COURTSIDE 2002

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **DEPORTIVO**
- ▶ **24 DE MAYO**
- ▶ Compañía: **NINTENDO**
- ▶ Equipo: **LEFT FIELD**
- ▶ Origen del Juego: **EEUU**
- ▶ Idioma: **CASTELLANO**

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Nacido en 1994, el equipo de programación Left Field Productions fue "comprado" por Nintendo en 1998 y ya para la gran "N" desarrolló el primer «NBA Courtside» en N64. También para esta consola crearon «Excitebike 64». Para la portátil, Game Boy Color, también prepararon un juego, aunque de una mecánica... un tanto diferente: «La Bella y la Bestia».

## ▶ EL ESPECTÁCULO

Ya llegarán a GameCube otros títulos de basket más realistas, como el «NBA 2K2». Mientras, disfrutemos del espíritu

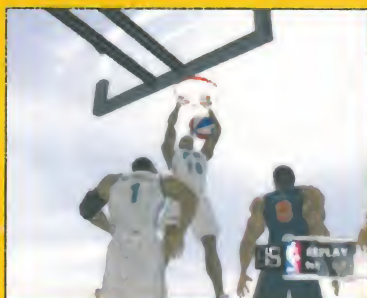
¿Qué no recuerdas qué es eso de la ley de la gravedad? Da igual, aquí no la vas a necesitar.



Técnicamente, será un juego con un nivel altísimo. En la cancha todo estará vivo, desde jugadores, espectadores, el banquillo...



Si, si, es él. El catalán más conocido en los USA, que juega (y cómo juega!) con los Grizzlies de Memphis. ¡Olé Pau Gasol!



Las jugadas espectaculares podremos revivirlas justo cuando se produzcan.



Podremos escoger entre un buen número de cámaras para seguir el partido.



Aunque todo haga suponer que por mucho que sigas creciendo no vas a pasar del 1,75, tampoco te desespères, que aún así, si lo deseas, podrás jugar en la NBA. Y sin necesidad siquiera de irte a vivir a Memphis, como este chaval, Gasol. ¿Qué cómo? Pues fácil. Espera unos días a que salga «NBA Courtside 2002» y hazte con el primer juego de baloncesto de GameCube. ¿Que aún no lo tienes muy claro? Pues lee lo que sigue y a ver si te convences.

### Pasión por el espectáculo

La serie «NBA Courtside», con la que ya hemos pasado nuestros buenos ratos en N64, se sitúa en la línea de los juegos de baloncesto que se decantan por el espectáculo y dejan a un lado el realismo. Triples casi imposibles, saltos estratosféricos, mates de película... cualquier cosa

explosiva encontrará su hueco en este título. Vamos, que ni José Luis Moreno ofrece tanto espectáculo en sus programas de los sábados, esos que duran entre seis y ocho horas.

El DVD incluirá cuatro modos de juego: Quick Play, partidos rápidos individuales; Season, donde participaremos en una liguilla o temporada formada por los equipos que nosotros decidamos; el Modo Skills, con un concurso de triples; y el más divertido de todos, el **Modo Arcade**, en el que encontraremos el verdadero espíritu de la serie. Aquí se desplegará un basket en el que tanto los movimientos de los jugadores como los de la pelota se saltarán ligeramente las leyes de la física universal. Vamos, de fantasía. Y todo estará bañado con unos gráficos suaves, casi perfectos, de esos que sólo se ven en GameCube. Lo que se dice un basket para todo el mundo.

## ¡DEMUESTRA TUS HABILIDADES!



Los chicos de la NBA saben que es fácil dejarnos a todos con la boca más abierta que un buzón de correos. Por ejemplo preparando un buen concurso de triples, de esos que parecen tan fáciles pero cuando nosotros lo intentamos no metemos ni uno. En el Modo Skills de «NBA Courtside» participaremos en uno por eliminatorias en el que podremos controlar hasta a cuatro jugadores distintos de la NBA. Jugarás todo lo que quieras, hasta convertirte en un maestro.



# TDK<sup>®</sup> NOVEDAD MUNDIAL

**TDK<sup>®</sup>** te ofrece  
lo último en juegos para  
consolas ¡Disfrútalo!



"Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



"Shrek Tm & (c) 2001 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



"Lady Sia is a trademark of RPS Interactive. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



"No Rules is a trademark of RPS Interactive. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."

**LOS MEJORES JUEGOS  
PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS**

GAME BOY ADVANCE™

GAME BOY  
COLOR

**TDK<sup>®</sup>**  
mediactive™

[www.tdk.maygap.com](http://www.tdk.maygap.com)

e-mail: [tdk@maygap.com](mailto:tdk@maygap.com)



El primero de coches os pondrá la piel de gallina

# BURNOUT

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **CARRERAS**
- ▶ **FINALES DE MAYO**
- ▶ Compañía: **ACCLAIM**
- ▶ Equipo: **ACCLAIM**
- ▶ Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- ▶ Idioma: **CASTELLANO**

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Los programadores han desarrollado un juego que mezcla el espíritu del título que causó sensación en las recreativas de los 80: «Out Run», junto con películas de persecuciones de coches como «Ronin» o «A todo Gas».

▶ Para otras versiones, Acclaim habilitó un espacio en su web para que los usuarios volcaran sus «mejores choques» con un concurso al que llamó «Crash of the Week». Absolutamente espectacular.

## ▶ DE ESTRENO

El primero de coches que llegará a GameCube marcará diferencias enseguida. Será un juego que antepondrá velocidad y espectáculo sobre cualquier otro aspecto.

Acclaim nos trae la versión más cuidada de su juego de carreras salvajes. ¡Pisemos a fondo!



En plena carrera, los choques podremos revivirlos a cámara lenta y con este espectacular efecto de velocidad.



La solidez gráfica de escenarios y automóviles será uno de los puntos que distingan esta versión para CUBE del resto.



## ESTO TENÉIS QUE REPETIRLO



Entre las opciones **ESPECIALES** de «Burnout», un modo replay nos permitirá disfrutar de los mejores choques como si fuera una película. El pad será un mando a distancia para avanzar y retrasar el «video» tantas veces como queramos.

Vais por la autopista a toda pastilla. Sorteando carriles, con los reflejos al límite y el nivel de adrenalina por las nubes. A la derecha el autobús ha hecho una maniobra imprevista, y sois... ¡sinistro total! El coche ha dado siete vueltas de campana y hasta el triángulo de avería se ha arrugado tras el impacto. Ha quedado una escena de cine, de especialista. Pero no hay tiempo para detenerse a mirar. La carrera continúa... Qué, ¿os ha gustado nuestra pequeña intro?, ¿a que hemos conseguido que no paréis de leer? Pues ahora imaginaos que sois los protagonistas de esta escena en «Burnout», una propuesta automovilística diferente, inusual y muy atrevida que llega a GC para dejar huella.

Inspirado en películas con espectaculares persecuciones, como la fabulosa «RONIN», en «Burnout» competiremos contra otros tres

coches por ciudades y autopistas atestadas de tráfico. Puesto que tendremos que ir siempre a tope, el galletón, el golpazo, estará más que garantizado. Lo que pasa es que en esta carrera el galletón no será una mala experiencia, sino una demostración de técnica, originalidad y espectáculo. Cada choque lo veremos repetido desde diferentes cámaras y con un efecto visual en pantalla que nos pondrá la carne de gallina. Tan gordos serán los golpazos, que en el juego habrá una opción para revivirlos a cámara lenta, y después quedarnos con los mejores.

## Incita a competir

De inicio dispondremos de cinco coches diferentes para

jugarlos en otros tantos circuitos que nos situarán en espectaculares escenarios. Respecto a los autos, cada uno estará adaptado a la habilidad de cada conductor: empezamos por el más manejable para terminar en el más potente y con el control más duro. Sobre los circuitos, los escenarios serán alucinantes: conduciremos bordeando la costa, en la autopista,







Las calles y carreteras presentarán tráfico real, coches, camiones y buses que no nos lo pondrán fácil para llegar al checkpoint antes de que el crono marque ¡cero!



Antes de coger el coche, date una sesión de «Burnout» y soltarás toda la adrenalina que lleves dentro. Nada mejor para hacer el loco por la carretera que un juego, este juego.



Cada uno de los cinco coches se adaptará a un tipo de conducción.



La vista en primera persona nos ofrecerá momentos aun más intensos.



¿Carrera de velocidad... o de obstáculos? Para participar en esta prueba deberéis demostrar muchas dosis de habilidad.



Cada accidente vendrá acompañado de un pequeño texto con una cantidad de dinero: es lo que nos costaría la reparación.



También a dobles uno de los objetivos será cruzar cada checkpoint.

por las calles monumentales de París (¿no os recuerda a la persecución de «Ronin»? o bajo los rascacielos de Nueva York.

La carrera nos obligará a rebasar una serie checkpoints repartidos por la carretera antes de que el crono llegue a cero. Otra excusa más para correr. Las pistas nos han parecido bastante largas, de modo que estaremos tiempo al volante. Aunque si queréis más excusas, y no os conformáis si quiera con el aspecto y la solidez de los gráficos, o con la inteligencia artificial que mostrarán los rivales (provocando accidentes para haceros perder tiempo), entonces quedaos con el modo multijugador. Estas persecuciones a dos jugadores serán de lo más divertido y emocionante que hayáis probado. Y si por el camino hay varios galletones, mejor que mejor. En la pantalla de GameCube puede pasar de todo, y todo al más alto nivel.



El nivel de adrenalina se multiplicará por dos cuando conectéis dos mandos y activeis el modo multijugador. Las carreras se convertirán en algo más personal, como una persecución, y el motor del juego no os defraudará, ni en velocidad, ni en golpazos.

## SANGRE FRÍA

Activar el TURBO será una cuestión de sangre fría, porque la barra de energía (amarilla) aumentará haciendo cosas...



...Cosas como circular en sentido contrario. ¡Barra, llénate!



... Y cosas como pasar lo más pegado posible a los que coches que con os crucéis. Sin golpear, eso sí, que los golpes pondrán a cero el contador.



¡De cabeza al Mundial!

# MUNDIAL FIFA 2002

## ➤ DATOS DEL JUEGO

➤ **GAMECUBE**

➤ **FÚTBOL**

➤ **MAYO**

➤ Compañía: **ELECTRONIC ARTS**

➤ Equipo: **EA SPORTS**

➤ Origen del Juego: **EEUU**

➤ Idioma: **CASTELLANO**

(NO DOBLADO)

## ➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

➤ Sus programadores están poniendo especial cuidado en el modelado de los jugadores. Incluso sus caras serán calcaditas a las de los jugadores reales.

➤ Las animaciones de los futbolistas os van a dejar alucinados, sobre todo cuando celebren un gol. ¡Se vuelven locos!

## ➤ 100% OFICIAL

Gracias a la oportuna licencia, «Mundial FIFA 2002» será el único que pueda presumir de ser el juego de fútbol oficial del Mundial.

Ni en Corea ni en Japón: el verdadero Mundial va a disputarse en el salón de vuestra casa.



Los rostros de los futbolistas más populares saldrán reflejados con máximo realismo. Ese es Raúl con cara de pocos amigos...



Cuando lancemos a portería, el balón dejará tras de sí una estela roja para que veamos mejor su trayectoria. Ese va fuera.



El juego dispondrá de una completa colección de vistas. Esta mola, ¿eh?



El aspecto de los estadios (reales) será del todo impresionante. No faltará nada.



La celebración de los goles nos pondrá la piel de gallina. ¿Ganamos la Copa?



Este próximo verano arranca el Mundial de Fútbol de Corea y Japón, y está previsto que para esas fechas ya podáis disfrutar del primer juego de fútbol para GameCube que edita EA Sports: «Mundial FIFA 2002». Así que la alegría será doble.

### Igualito que en el de verdad

Como indica su título, este DVD aprovechará a tope la licencia del Mundial que viene, y eso se dejará notar en sus apartados y opciones. Por ejemplo, el **modo campeonato** (uno de los dos preparados, junto a exhibición) nos permitirá disputar la competición con la selección que deseemos y, por supuesto, los enfrentamientos serán idénticos a los

que se van a llevar a cabo en la realidad. El plantel de selecciones disponibles también serán las mismas que se han clasificado para la fase final del Mundial.

En cuanto a su jugabilidad, la verdad es que la versión que hemos probado todavía estaba en un estado poco avanzado, pero aún así hemos podido comprobar que **el estilo de juego se mantendrá fiel a la saga**. Por tanto, la simulación dejará paso a un espíritu arcade accesible a jugadores de todo tipo, y ofrecerá un **control muy simple e intuitivo que nos permitirá marcar goles** ya desde el principio. De todas formas, en esta ocasión habrá un cambio muy significativo con respecto a otras entregas de la serie. Nos referimos al **nuevo sistema de pases**, que nos ayudará a poner balones al hueco de una manera más precisa y espectacular. En fin, que todo está listo para que comience el Mundial... ¡en tu CUBE!

## PASES AL HUECO

Así funciona el nuevo sistema de pases: el jugador que se desmarca ofrecerá una línea de puntos con la trayectoria que va seguir. Allí es donde tendrás que enviar el balón.





ONLY  
FOR



NINTENDO  
GAMECUBE™

# PELEA COMO UN ANIMAL



Combate como uno de los 16 luchadores únicos, cada uno con una forma Híper-bestia y ataques especiales.

DE LOS CREADORES  
DE BLOODY ROAR® 1, 2 Y 3:  
EL PRIMER JUEGO DE LUCHA PARA  
NINTENDO GAMECUBE™.

## BLOODY ROAR PRIMAL FURY

PRIMAVERA 2002



Lucha hasta el final en los modos para dos jugadores o arroja el guante en los 5 modos para un jugador.

DISTRIBUIDO POR:

**PROEIN**  
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid  
Yell.: 91 384 69 60 - Fax: 91 766 64 74  
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



NINTENDO  
GAMECUBE

**ACTIVISION**

© 2002 Hudson Soft / © Eighting 2002. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. and its affiliates under license. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Licensed by Nintendo. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

activision.com





Terroríficamente divertido

## LUIGI'S MANSION

### FICHA TÉCNICA



- ▶ **Compañía:** NINTENDO
- ▶ **Desarrollador:** NINTENDO
- ▶ **Tipo de juego:** AVENTURA
- ▶ **Idioma:** CASTELLANO
- ▶ **Edad:** TODOS LOS PÚBLICOS
- ▶ **TARJETA DE MEMORIA:** 3 BLOQUES
- ▶ **CONEXIÓN GB ADVANCE:** NO
- ▶ **1 JUGADOR**
- ▶ **UNA MANSIÓN DIVIDIDA EN VARIAS PLANTAS. MÁS DE 50 SALAS.**
- ▶ **Precio:** 60 €
- ▶ **A la venta:** 3 DE MAYO

**P**or una vez, el archiconocido Mario no va a ser el encargado de acompañar el nacimiento de una nueva consola de Nintendo. Ha dicho Miyamoto que es hora de que su "brother", Luigi, demuestre su valía.

### "Absorbente" jugabilidad

La aventura comienza cuando Luigi hereda una mansión e invita a su hermano Mario a conocerla. Pero en realidad se trata de una trampa que le tiende el travieso King Boo, y antes de que Luigi se presente en la lóbrega mansión, nuestro Mario es secuestrado y apresado en el caserón. Así que Luigi debe ir en busca de su hermano, lo que supone recorrerse la mansión entera (consta de tres plantas más el tejado y el sótano). Por si queríamos más sorpresas, todo la casa ha sido tomada por fantasmas que tratarán de impedir que encontremos al bigotes. Afortunadamente contamos con la ayuda del Dr. Gadd, un curioso

personaje que nos enseña a manejar su gran invento: la aspiradora Poltergust 3000. Gracias a ella podemos literalmente aspirar cualquier espíritu (u objeto) con el que nos crucemos, cosa que se convertirá en la base de toda la mecánica de este juego.

Así, nuestro trabajo consiste básicamente en ir limpiando de ectoplasmas todas las salas del edificio a las que vayamos teniendo acceso. Algunas se encuentran selladas, por lo que aparte de cazar fantasmas también debemos ir registrando a fondo los decorados

para dar con las llaves. Y es precisamente en la interacción permanente entre el personaje principal y los escenarios donde radica otro de los puntos fuertes del juego. Ya sea mediante el uso de la aspiradora, de la GB Horror o simplemente trasteando con Luigi, podemos realizar un montón de acciones con los elementos que componen los escenarios, como recorrer las cortinas de una habitación, jugar con pelotas de plástico, zamparte los manteles de las mesas... Por supuesto esta interactividad con el entorno tiene ▶

### ¡HORROR, UNA GAME BOY!

GAME BOY HORROR es el invento que nos permite acceder al mapa de la casa, localizar a los 50 Boos que se hallan ocultos y observar los decorados en primera persona para obtener datos sobre los objetos. Podemos activarlo cuando queramos.





## ¿DÓNDE ESTÁ LA LLAVE...?



Matarile, ríle, ríle... Pues que sepas que hay más de 20 llaves escondidas por los recovecos de los escenarios, y que nos hacen falta todas para abrir las salas de la mansión. Puede que tan pronto la encuentres en un cofre o que la tenga el fantasma gordo de la habitación. Tranquilo, te la dará en cuanto le aspire.

**DURACIÓN** El único problema de este juego es su corta esperanza de vida, pues es posible "pulírselo" en menos de diez horas de partida.



King Boo es el causante de todos los problemas. Hay que darle una lección.



¡Vaya susto se ha llevado Luigi! No nos extraña: cuando el malvado Bowser entra en escena, todo el mundo tiembla.



He aquí un ejemplo de los efectos de luces y sombras que ofrece el juego. Son alucinantes, ¿verdad?



Para aspirar a esta señora Fantasma primero debemos descorder las cortinas y hacer que entre el aire. Al molestarla, ella se levantará y será vulnerable a nuestros ataques.



Con esta máquina transformaremos los fantasmas que cacemos en cuadros.



Estos espectros verdes nos lanzan pieles de plátano para evitar que les pillemos.



### ASPIRADORA MULTIUSOS

Este cacharro guarda más de una sorpresa bajo el mango. Por ejemplo, atrapando a fantasmas determinados, seremos capaces de lanzar fuego, agua o hielo a través de la aspiradora. Ideal para reducir a los bichejos.



Los ectoplasmas más grandes son bastante más difíciles de atrapar que los de tamaño normalito.



La expresividad de Luigi es impresionante: no para de hacer gestos que nos indicarán su estado de ánimo.



Aunque se encuentre en la zona inferior, el sótano es la última parte de la casa que inspeccionaremos.

Sigue buscando. Hay muchas más novedades de GameCube analizadas en este número. Ve a **Pág. 46**





Tras esta puerta se encuentra nuestro querido hermano Mario. Para liberarlo, tenemos que acabar primero con King Boo, el rey de los fantasmas.



En esta galería de arte es donde iremos colgando los cuadros de los espectros que vayamos cazando. Hay un total de 20 fantasmas JEFE esperando a ser cazados.

## TODO BAJO CONTROL

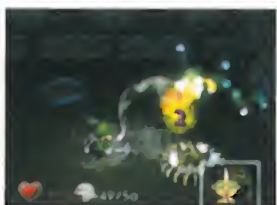
El sistema de control del juego es todo un prodigio de sencillez y efectividad, una vez te acostumbras. Podemos elegir entre dos configuraciones de control diferentes: Normal o Sidestep. De todas formas, los controles básicos en ambos casos son los siguientes.



Con el stick se controla al personaje principal.



Con el stick C dirigimos la aspiradora.



Y con los gatillos superiores aspiramos a los espectros.



Pese a su "terrorífico" aspecto, el Dr. Gadd nos dará su ayuda en la aventura.



La interacción con los decorados es fundamental para avanzar en el juego.

► su por qué, y es que sólo de esta manera podremos ir **resolviendo los puzzles** con que nos reta el título continuamente.

### Fantástica ambientación

Otro de los grandes atractivos de este mini-DVD lo encontramos en su **elaborado tratamiento técnico**. Sirva como muestra el modelado de Luigi, que es simplemente extraordinario. **Sus animaciones son de las más suaves y simpáticas** que hemos visto en mucho tiempo, y además es capaz de transmitirnos cualquier sentimiento a través de sus **gestos faciales y corporales**. Pero lo mejor es la ambientación de terror (muy "peliculera") que han logrado darle al título, y en la que sobresalen los constantes efectos de luces y sombras de la gran tormenta que azota el viejo caserón. El sonido



también contribuye a crear esa atmósfera, especialmente los efectos sonoros, con **incesantes susurros y risotadas** de los fantasmillas que tratan de intimidar al pobre Luigi, quien por cierto no para de silbar la melodía principal (suponemos que para no "derretirse" de miedo).

Hasta aquí todo perfecto pero, mal que nos pese, también debemos hablar del **único punto flaco del título**: a nosotros la aventura se nos ha quedado **algo corta**. Sus más de 50 habitaciones dan para casi **diez horas de pura diversión**, pero una vez superadas, no hay realmente elementos que nos empujen a jugar de nuevo. De todas maneras hay un hecho claro: **mientras dura, «Luigi's Mansion» es una fuente continua de diversión y sorpresas** y, como tal, no debéis dejar pasar la oportunidad de disfrutarla.





Con este espejo podremos solucionar uno de los puzzles de la aventura.



¡Sí, es él, Mario! ¡Y está prisionero en una especie de cuadro encantado! Tranquilo hermano, que vamos en tu ayuda. Ah, y qué bonito efecto éste, dicho sea de paso.



## ¡VAYA UN FANTASMA!



A lo largo de la aventura tendremos que enfrentarnos a unos cuantos ectoplasmas de los grandes, que exigirán de nosotros una gran habilidad y reflejos para atraparles. ¡Al ataquerrlll!

**DIVERSION** «Luigi's Mansion» es uno de esos juegos que no puedes dejar hasta que te lo acabas. Es divertido e ingenioso como pocos.



Si se os da bien la jardinería y os gusta regar las plantas, estáis de suerte: si lo hacéis bien, obtendréis jugosos premios.



Para absorber a estos fantasmas de la imagen tendremos que quitarles previamente la máscara protectora de la cara.



## MÍRATE AL ESPEJO

En casi todas las salas de la casa hay espejos colgados de las paredes. Nos servirán para teletransportarnos al hall principal y así ahorramos muchos viajes.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

93

- ▲ Muy bien ambientados y de gran limpieza. Los efectos de luces y sombras aportan mayor vistosidad.
- ▼ A determinadas localizaciones quizá les falte una mayor riqueza de detalles.

### SONIDO

88

- ▲ Destacan tanto la música como los efectos de sonido interactivos.
- ▼ Hubiéramos agradecido voces en los diálogos.

### JUGABILIDAD

95

- ▲ La mezcla entre puzzles y habilidad, y la continua interacción con los decorados le hacen irresistible.
- ▼ Hay que acostumbrarse al sistema de control.

### DURACIÓN

87

- ▲ Si no os quedáis atascados en ningún puzzle, el juego garantiza de 8 a 10 horas de juego real.
- ▼ No sabemos si es porque el juego es muy bueno o qué, pero se nos ha hecho algo cortito.

**TOTAL 92**

- ▲ Por su tremenda diversión «Luigi's Mansion» se convierte en el juego ideal para estrenar vuestras GC.

- ▼ Si fuera el doble de largo, no habríamos tenido puntos suficientes para ponerle.

## EL RANKING

### 1. Luigi's Mansion

No podía comenzar con mejor pie la andadura de GameCube. Con un título que está entre las mejores aventuras que se han programado. Divertido y ligero, para que nadie se atasque y todos se lo pasen bomba... Y dentro de nada... «RE»...





## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ

- 96 MUNDOS
- 1-4 JUGADORES EN «MARIO BROS.» (CABLE LINK)

- Precio: 45 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

En GBA... ¡se va a montar igual!

# SUPER MARIO WORLD

**L**a que se montó en SNES cuando salió por allí Mario, dando saltos. El hombre ya era famosillo pero, con aquel/este juego, hasta mi prima la pequeña conoció al del bigote. Tal fue el impacto que provocó en ella, que ahora, ya mayorcita, viste gorra roja y se ha dejado un horrendo y frondoso mostacho que... ho... ¡hola, primita! ¡qué maja estPAF!

### ¡Cuidado, que ha vuelto!

¡Temblad, oh, juegos de plataformas! ¡El rey ha retornado, y os va a poner en vuestro sitio, miserab... jejem! Hola. Mario hace su segunda visita retrospectiva a GBA con «Super Mario World». Como muchos sabréis ya, el juego desarrolla hasta el límite el simple concepto de "saltar a tiempo". Te encuentras en mitad de un escenario de scroll lateral, con

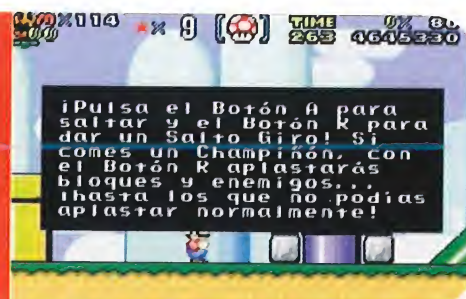
una miaja de señor a tus órdenes. A la que avanzas un poco, aparece un bichito que si te toca te mata, así que, ¿qué hacer? Exacto, saltar encima del malintencionado. Con los ítems (seta roja, flor de fuego o pluma) que salen al golpear (con la testa) ciertos bloques, te harás el doble de grande, podrás disparar, e incluso volar. Estas virtudes te darán ventaja frente a tus enemigos y recorrerás los primeros niveles con

cierta gallardía. Pero, hijo, la curva de dificultad siempre va hacia arriba y en las siguientes fases... Ahí será cuando vayas aprendiendo, por las bravas, que para saltar algo enorme hay que pulsar el botón de correr; que muchos niveles tienen más de una salida y por eso había llaves; que montar un Yoshi traga-enemigos es un verdadero privilegio...

La profundidad de «Super Mario World» es abismal. Puedes decir ▶

### EN CASTELLANO

*Lujo total para Mario. Para placer de los primerizos, al golpear un bloque de información (muy útiles para los que "pasan de instrucciones", por cierto) nos encontraremos leyendo un castellano perfecto. Así no habrá líos con que el botón B sirve para gritar ni...*







¿Luz? Bueno, sí, cumple su función, pero en realidad es una transparencia. Eso sí, muy vistosa en pantalla.



Eres muy pequeñito, y encima estás en el agua, con lo que no puedes eliminar malos. Está difícil salir ileso.



A falta de capa, bueno es subirse a un bloque con alitas y dominar los aires. A veces es incluso necesario.



¿Habéis oído hablar de plataformas móviles? Si ¿Y de bloques móviles? Pues los hay. Sobre ellos tendremos que ir esquivando bolas giratorias con pinchos y malos bichos.



Para adar entre fantasmas debes recordar su posición aunque se esfumen.



**ES MAESTRÍA** Todo en «Super Mario World» está pensado para divertir. Desde el primer minuto hasta el año en que dejes de jugar, disfrutarás con tu GBA.

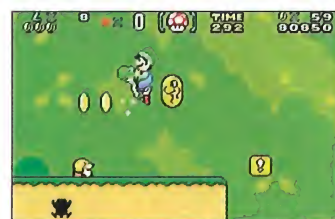


### EL MUNDO DE MARIO

Cada fase está conectada a la siguiente por un camino. Lo suyo es descubrir todos los caminos hasta llegar al Castillo de Bowser.



Ese interruptor "P" convertirá las monedas en bloques. ¡A seguir, pues!



Hay cinco monedas Yoshi en cada fase. Hazte con todas y... ¡sorpresa!



Los objetos también se pueden lanzar hacia arriba, para golpear bloques.

## ¡A VER, QUE LAS MANOS ESTÁN PARA ALGO!



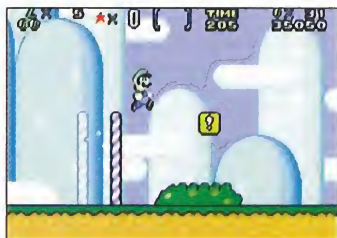
Mario y Luigi pueden coger cositas. Es una habilidad que nos empezará a hacer falta en el momento en que tengamos que reubicar un muelle, para llegar a lugares altos; e incluso los caparzones, una vez parados, se cogen para lanzarlos contra los malos. Y si vas con algo a la salida, premio.



# SUPER STARS



En las alambradas se puede trepar por fuera o por dentro y con cuidado.



La mayoría de los niveles cuentan con un punto intermedio para salvar.



## NOVEDADES EN EL ARCADE

Respecto a lo visto en «Mario Advance», ninguna. Pero comparado al original, de momento podemos jugar cuatro a la vez con un solo cartucho. Y para más risas, se incluye el cubo de basura, un refugio temporal.



Los jefes finales son la última prueba de cada castillo. Éste, el primero, nos desafiará sobre una plataforma que se inclina con el peso de ambos. Cuidado y mucha maña.



¡Hombre, Antonio! ¿Ya te han vuelto a enterrar? Es que no tienes cabeza, hijo.



Luigi es el indicado para conseguir golpear la barra final en lo más alto.

► «¡me lo he acabau!», y no haber visto ni la mitad del cartucho, bruto. Y además, en GBA puedes escoger entre Mario o Luigi para recorrer cada nivel (Luigi salta más alto, Mario corre más rápido), y se han incluido aún más sorpresas (que ya las había en SNES) para los que consigan todas las monedas Yoshi, o abrir todas las zonas secretas, batir récords...

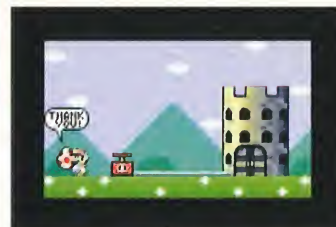
Está claro que en jugabilidad no tiene rival, pero técnicamente nos encontramos con que no sorprende en absoluto. Vamos, de hecho, es que es exactamente igual que hace diez años en SNES. La apariencia de «SMW» es más estilo que limitación técnica. Y si no, que se lo digan al otro juego que viene en el cartucho, «Mario Bros.». Con esa «tontería» de juego disfrutarás, en modo multijugador, como con la tarta de 12 kilos que tenemos para ¡celebrar la vuelta del rey de las plataformas!



¿Una plataforma de interrogaciones? ¿Se podrá llegar por abajo? Ese es el espíritu.



## YOSHIS DE COLORES



El normalito es el verde, pero, en cuanto completemos el primer castillo, saldremos al rojo. De nada.



El amarillo es un pesado. O al menos, esa sensación da. Con algo en la boca, pega enormes pisotones.



Cada caparazón o enemigo que entre en su boca saldrá en forma de llamarada triple. Útil y espectacular.



Yoshi en azul significa libertad. Si tiene algo en la boca, le salen alitas y podemos volar... hasta que trague.

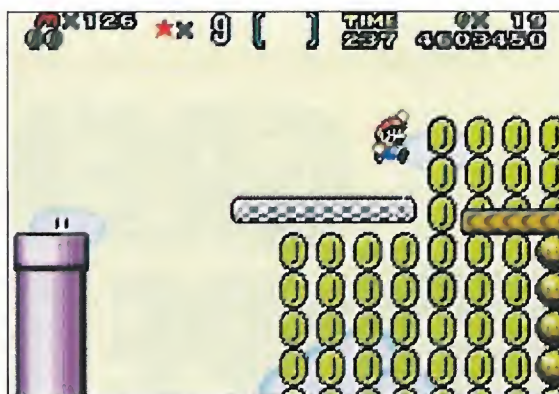


Vengamospayáque medatieEEEEH! ¡Quieto parao! Es mucho mejor hacer las cosas bien y coger las monedas cuando el pedazo de tronco esté ascendiendo, hombre.





Si machacamos una buena ristra de enemigos con un solo objeto (el caparazón es lo indicado), podemos ganar una vidilla.



¡Ah, las tuberías! Si no andase uno intentando meterse por todas, no habríamos descubierto este premio monetario.

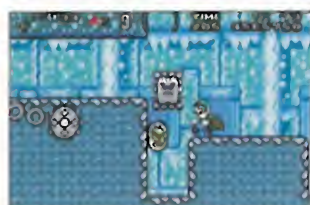
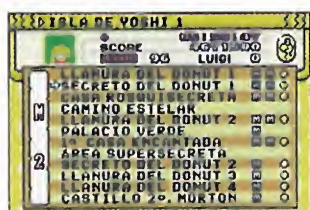


En las profundidades acuáticas, la capa nos servirá de arma frente a los malos.



Disparar a los enemigos sólo es posible habiendo cogido una flor de fuego.

## MONEDAS YOSHI Y PEACH



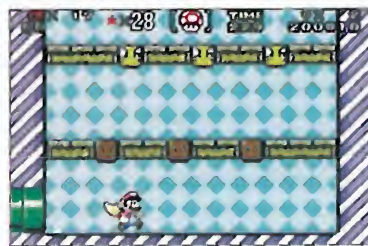
Conseguir todas las moneditas de nuestro amigo-mascota-montura no será cosa fácil. El juego tendrá bien apuntadito en qué fases falta por cumplir tal objetivo. Una vez conseguido, tras horas de llantos nerviosos y risas locas... ¡aún te quedará recoger las de Peach! ¿Es que no va a terminar nunca este suplicio? Pues... mejor.



Mira, una de las pocas ventajas de ser pequeño es que no tienes que agacharte para esquivar la bala gigantesca ésta. Claro que, el dragón ya es otro tema.



Este es uno de esos bloques que no aprende. Le sacudes y suelta monedas!



Tubería con minijuego. Si aciertas el orden de golpeo de bloques, ¡vida extra!

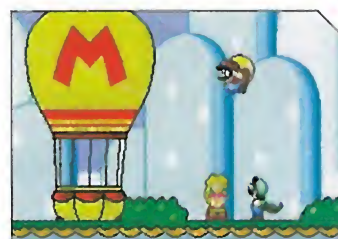


## MÁS SORPRESAS

Aunque seas un veterano de los tiempos de SNES, el nuevo «Super Mario World» te dejará más de una vez con la mandíbula sobre las rodillas. Se han incluido más secretos y desafíos.



Corretear por las paredes sólo es posible llevando la capa. Si será bestia, Mario.



## Y AHORA CON INTRODUCCIÓN

Un detallito más que hace el juego más lujoso. Al encender la GBA veremos cómo Peach (siempre anda igual, la mujer) es raptada.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

82

- ▲ Tanto personajes como decorados rebosan color y definición. Movimiento fluido.
- ▼ Hace diez años eran grandiosos, ahora... menos.

### SONIDO

90

- ▲ Juguetonas melodías, tan pegadizas que uno se las aprende. Se han incluido limpias voces digitalizadas para Mario y Luigi.
- ▼ Ya que se ponen, podían haber hecho voces para algunos personajes más, ¿no?

### JUGABILIDAD

97

- ▲ Curva de dificultad y control impecables. Todos los enemigos están "en el sitio indicado". Te engancha y... ¡es que no puedes dejarlo!
- ▼ Si no se te da bien lo de saltar quizá si puedes dejarlo, si.

### DURACIÓN

96

- ▲ Los 96 niveles deben recorrerse muchas veces para conseguir todo lo que guarda el juego. «Mario Bros.» le da aún más cancha al cartucho.
- ▼ Algun día morirás y no podrás volver a jugar. Así es la vida.

**TOTAL 96**

- ▲ Si hay algo más jugable, que venga Miyamoto y lo vea. «SMW» es diversión pura.

- ▼ Los que lo jugaron en su día, lo mismo gustan de títulos nuevos. Ellos se lo pierden.

## EL RANKING

1. Super Mario World
  2. Sonic Advance
  3. Super Mario Advance
- Es culpa de la jugabilidad. De lo estudiado que está todo en «Super Mario World»: el aprendizaje de los controles, la posición de los enemigos, la duración del nivel... Sonic y el antiguo Mario lo tienen crudo.





Creo que me ha sentado mal la cena...

# GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: WANADOO LSP
- Desarrollador: MAGIC POCKETS
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Niveles: 6
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1-2 JUGADORES

- Precio: 49,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

Son grandes, nitidos y están bien animados. No hubiera venido mal algo de más colorido.

### SONIDO

Alegres musiquillas y alguna que otra voz digitalizada animan el tema. Pero nada del otro mundo.

### JUGABILIDAD

Se deja jugar muy bien, gracias a que el control es bastante bueno. Termina entreteniéndolo.

### DURACIÓN

No es un juego difícil, pero los modos multijugador y contrarreloj le hacen ganar vida.

**TOTAL 83**

▲ Alegre, entretenido y de factura técnica notable. Se juega muy bien.

▼ Su desarrollo es lineal, y una vez completado ofrece pocos alicientes.

Os acordáis de esos simpáticos y cariñosos mogwais, cuyo único problema era que, si comían después de medianoche, se volvían crueles gremlins? Pues alguien la fastidió anoche en la redacción, y se dejó la cena sobre la mesa...

### ¡Umm, qué hambre tengo!

Y claro, se ha liado una buena. Se nos ha llenado todo de gremlins. Aunque en este juego los que realmente importan son dos: **Gizmo el mogwai o Stripe, el gremlin**. Con uno de ellos debemos recorrer los seis niveles del juego, ambientados en las localizaciones más conocidas de la película: la tienda del chino, el banco o la comisaría... En ellos la

mecánica consiste en avanzar hasta encontrar la salida y derrotar al jefe de final de fase. Según la criatura que manejemos el desarrollo variará, y nos encontraremos con distintos enemigos. Así, Gizmo se deshará de los gremlins rodando sobre ellos e iluminándolos con la linterna. Y Stripe obligará a los mogwais a comer para transformarlos en gremlins. En ambos casos tendremos que saltar plataformas, recoger comida o pilas y regalos que nos sumarán puntos. Además, podremos acceder a zonas secretas en las que se esconden preciados bonus como vidas extra.

A la hora de jugar, todo resulta bastante divertido, gracias a que los aspectos técnicos se han cuidado

mucho. Los gráficos son grandes y se mueven muy bien, y el control es estupendo. Se nos permite ajustar mucho los saltos y calcular bien el momento ideal para atacar o esquivar a los enemigos.

Como extras, os podemos contar que se han incluido dos modos más: contrarreloj y multijugador. También, que el cartucho está traducido al castellano y que incluye un sencillo tutorial que se nos muestra antes de empezar la partida.

En resumen, que los Gremlins protagonizan un **cartuchito de plataformas notable**, de corte infantil, que aprovecha bien la capacidad de la Advance. Se deja jugar, es animado y entretenido. Para qué queremos más...



Cuando las cosas se pongan muy feas y Gizmo se ve rodeado de enemigos, siempre podemos gastar las pilas fundiendo gremlins con nuestra linterna.



Además de su aspecto... ¡puag!, los jefes de fase no son hermanitas de la caridad.



El primer nivel transcurre en la tienda donde empieza la película. Y mola.

## ¿GIZMO O STRIPE?



Sin duda, el principal aliciente del cartucho reside en poder elegir el protagonista. El entrañable Gizmo o el malvado Stripe están a nuestra disposición. Gizmo elimina a los gremlins con su linterna. Stripe obligará a los mogwais a comer, transformándolos así en gremlins. Al final ambos se enfrentan. ¿Te gustaría cambiar el final de la peli?



# GAME OVER

SOLO ADVERTISING

SMILE  
ENTERTAINMENT MEDIA AG

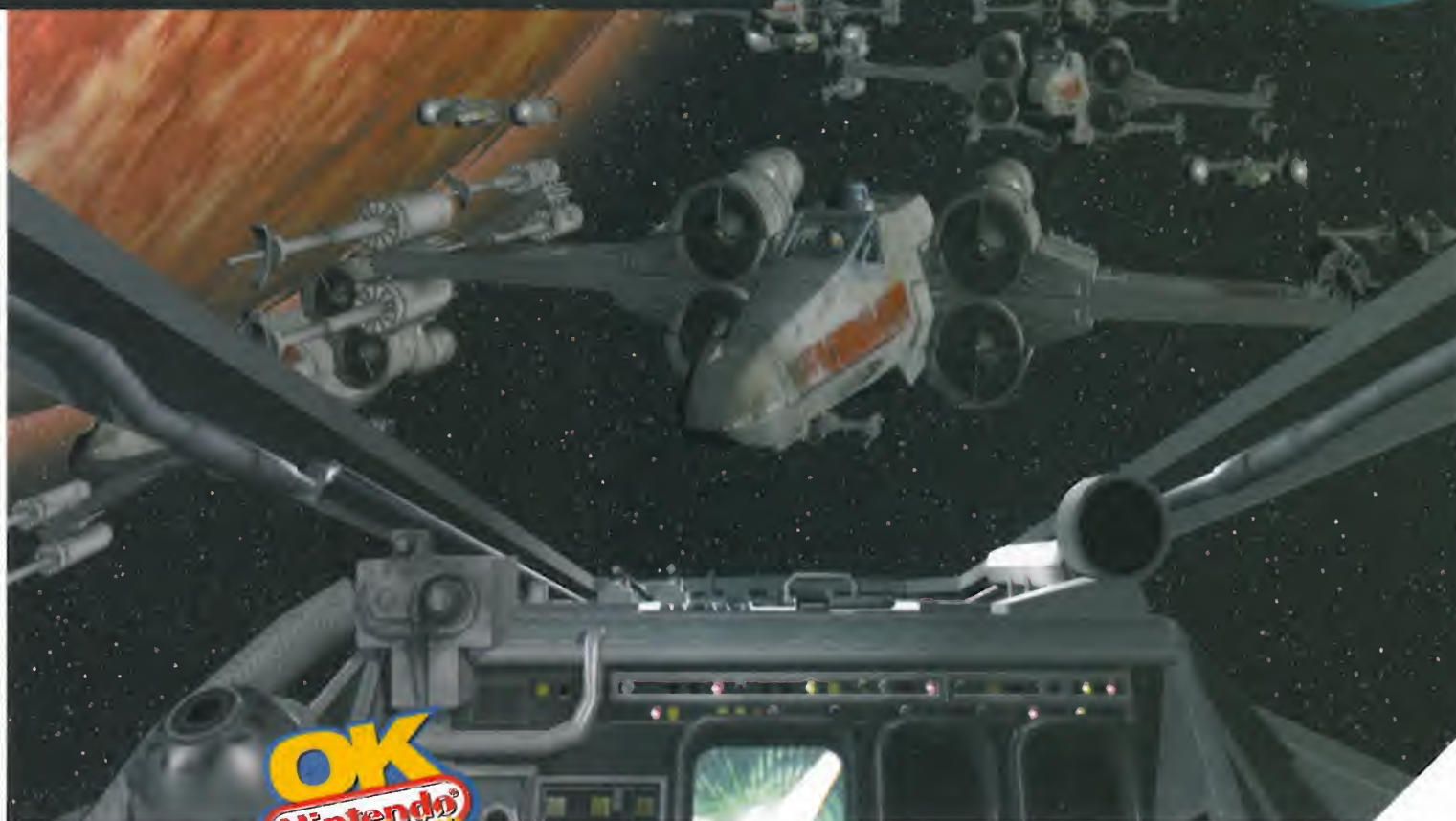


976 465 503

POR FIN YA ESTÁN DISPONIBLES PARA TU GAME BOY ADVANCE

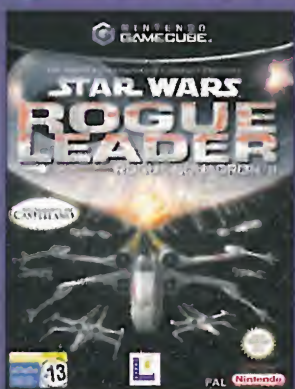
Nintendo, Game Boy y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.





## FICHA TÉCNICA

NINTENDO  
GAMECUBE



- Compañía: LUCASARTS
- Desarrollador: FACTOR 5
- Tipo de juego: SHOOTER AÉREO
- Idioma: TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS
- TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO
- 1 JUGADOR
- 10 NIVELES + 3 SECRETOS
- + MODO ENTRENAMIENTO
- 6 NAVES CONTROLABLES
- Precio: 65,95 €
- A la venta: 3 DE MAYO

«La Guerra de las Galaxias», al CUBO

# STAR WARS ROGUE LEADER

**Q**ue se preparen los "Star Wars maníacos" y también los que aún no lo sean: GameCube os brinda la oportunidad de convertirlos en pilotos rebeldes a los mandos de las naves aliadas más prestigiosas. ¡Que la Fuerza os acompañe!

## Disparos y mucha acción

La primera parte de este shooter, «Rogue Squadron», vio la luz hace unos años en N64. Su buen acabado técnico y su brillante jugabilidad, basada en innumerables combates aéreos contra las tropas del Imperio, nos dejaron un inmejorable recuerdo. Ahora, esta nueva entrega para CUBE ofrece un **concepto de juego similar al anterior capítulo**, pero añadiendo nuevos elementos jugables, **multiplicando por mil el nivel de acción** y elevando el

apartado técnico hasta límites insospechados. Pero vayamos por partes, que nos emocionamos.

En «Rogue Leader» se nos da la oportunidad de convertirnos en **Luke Skywalker o Wedges Antilles**, dos de los mejores pilotos rebeldes. Junto a ellos debemos ir superando los **diez niveles (más tres secretos)** de los que consta el juego. ¿Sólo diez? Tranquilos, aunque puedan pareceros escasos, su ajustada

dificultad y al acertado sistema de medallas (echad una miradita al cuadro correspondiente) harán que el juego dure más de lo que creéis. En cada uno de ellos debemos realizar unas tareas determinadas, ya sea rescatar a algún compañero caído, derribar un enemigo en concreto, proteger cargueros y otras misiones de corte similar. Ya veis que no todo pasa por disparar sin ton ni son aunque, como en todo mata ▶

## DE FLOR EN FLOR

Para superar las distintas misiones que nos encomiendan en cada nivel, casi siempre tendremos que cambiar de nave a mitad de fase. Para hacerlo, bastará con acercarse a los símbolos de la alianza. En cuestión de instantes, cambiaremos de montura como si tal cosa.







El B-Wing quizá sea uno de los aparatos menos populares de los rebeldes, pero os aseguramos que su potencia de ataque es bastante considerable.



La vista interior nos permite observar con mayor nivel de detalle los fantásticos escenarios. Por cierto, cada nave tiene su propio salpicadero.



**QUÉ IMAGEN** Factor 5 y LucasArts han creado los mejores efectos visuales que se han visto hasta el momento tanto en GameCube como en el resto de consolas. Y eso que es su primer juego...



Cuando lleguéis a la cuarta fase os vais a llevar una buena sorpresa: un todopoderoso destructor os estará esperando para destrozáros, y son realmente difíciles de abatir.



En La Batalla de Endor, decenas de naves aparecerán simultáneamente.



## ¡MIRA, COMO EN LA PELI!

Nos apostamos nuestro sueldo a que repetiréis esta misma frase constantemente mientras jugáis a «Rogue Leader». Y no es para menos, puesto que todo ha sido reproducido con total fidelidad a la creación de George Lucas. Genial.



Casi todas las fases estén sacadas de las películas.



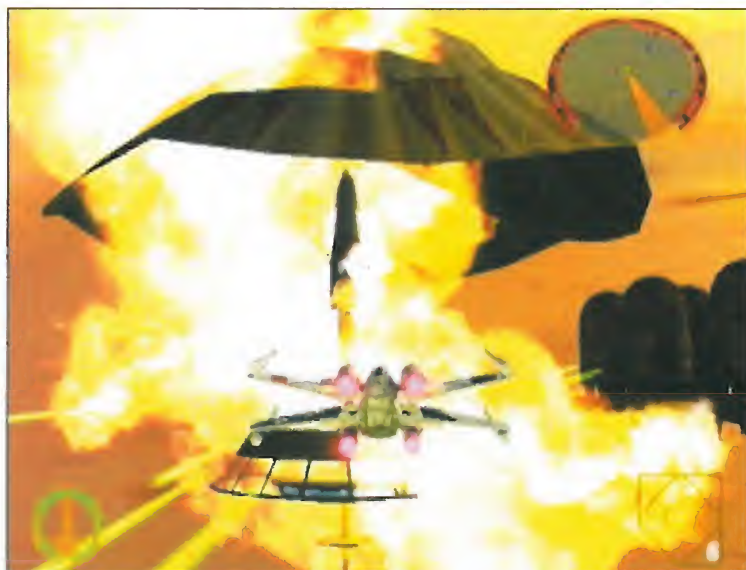
El ataque a La Estrella de la Muerte en todo su esplendor.



¿Quién no recuerda este clásico momento?



# SUPER STARS



Para destruir con garantías estos globos aerostáticos acorazados, debemos apuntar directamente a su punto débil: la parte de arriba, dentro. No fallaréis.



El nivel de entrenamiento también guarda más de un secreto: si conseguís superar todas las pruebas en un tiempo determinado, desbloquearéis la Naboo Fighter.



## CUÉLGATE UNA MEDALLA

Si sois buenos pilotos, cada vez que superéis un nivel se os recompensará con una condecoración de bronce, plata u oro. Y no creáis que sólo sirven para vacilar a vuestros amigos: coleccionándolas desbloquearéis nuevas fases, naves y extras de todo tipo. ¿A qué estáis esperando? ¡Vamos, a por ellas!



En Beshpin tendremos que subirnos a una de estas Twin Pod para circular no sin problemas por la ciudad de Cloud City.



Los efectos de luz dinámicos de «Rogue Leader» no tienen desperdicio. Son tan reales como la vida misma.



► mata, este es el elemento primordial de la acción. De hecho, y para que demos rienda suelta a tanto disparo, el título pone en juego nada menos que **seis modelos diferentes de naves**, todas ellas con características diferentes. Sea cual sea la que pilotemos, podremos dar órdenes a tiempo real a la flota aérea que tengamos bajo nuestro mando. Esta función añade ciertas dosis de estrategia a la acción y, además, su colaboración

termina haciéndose indispensable para superar los niveles más complicados. **El control también nos facilita mucho las cosas.** A pesar de que se emplean todos los botones, únicamente dos o tres resultan fundamentales, por lo que el manejo se hace bastante sencillo.

Pero al margen de todo esto y a pesar de lo divertido que resulta el juego, os estaríamos engañando si no os dijéramos lo que más nos ha entusiasmado de este título es su **apabullante acabado técnico.** «Rogue Leader» entra por los ojos, y es que nunca antes se había logrado

recrear una ambientación del universo Star Wars de manera tan creíble. Para empezar, el **diseño de las naves es alucinante**, y todas cuentan con un nivel de detalle flipante. Por su parte, los escenarios poseen tanta calidad que llegan a parecer imágenes prerrenderizadas aunque, por supuesto, son completamente 3D. La puntilla se encarga de ponerla el sonido (con diálogos en castellano incluidos) que, sencillamente es de auténtico lujo.

No le deis más vueltas: si pensáis haceros con una GameCube, este es uno de los títulos indispensables.







El SnowSpeeder es la única nave rebelde capaz de derribar a los poderosos AT-ATs imperiales.



Cuando destruyamos algún objetivo asistiremos a una lluvia de efectos de partículas impresionante.



La belleza y complejidad de los escenarios salta a la vista. Y la tasa de cuadros por segundo no se resiente.

## ¡EH, TE TENGO EN PANTALLA!



Gracias a un visor especial podremos localizar con facilidad a todos los enemigos que aparezcan en pantalla, por muy alejados de nosotros que se encuentren. El inconveniente es que esta vista resulta un tanto incómoda para jugar, así que usad el invento con cautela.



Como buenos líderes de escuadrón tendremos que dar las órdenes que creamos más oportunas en cada momento a nuestros compañeros. Y a fe que nos ayudarán lo suyo.

## AMBIENTACIÓN

Cualquier fan de la saga reconocerá rápidamente cada uno de los escenarios, misiones, naves y situaciones que se dan cita en este formidable título.



## YO, EL HALCÓN (MILENARIO)



Uno de los "cacharros voladores" más populares de la saga, el Halcón Milenario, es una de las cuantiosas naves que se ocultan entre las pistas de «Rogue Leader». La verdad es que cuesta bastante hacerse con ella pero, una vez habilitada, no elegiréis otra para surcar los cielos.



## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

97

- ▲ Impresionantes efectos especiales, exquisito modelado de las naves, escenarios foto-realistas. 60 cuadros por segundo...
- ▼ Nada que objetar.

### SONIDO

96

- ▲ La banda sonora y los efectos son calados a los originales, los diálogos nos ayudan a meternos más en el juego y, enemas, todo se escucha bajo Dolby Surround Pro Logic 2.
- ▼ Del nuevo, nada que reprochar.

### JUGABILIDAD

93

- ▲ La variedad de las misiones es un punto que se agradece mucho en un título como este, pues ayuda a evitar la monotonía.
- ▼ El nivel de dificultad de algunas fases es realmente exigente.

### DURACIÓN

93

- ▲ La gran cantidad de secretos ocultos y la ajustada dificultad prometen diversión para varios meses.
- ▼ Si pasas de conseguir las medallas, no os durará tanto. No hay modo multijugador.

# TOTAL 95

- ▲ La soberbia ambientación y su inmensa acción.
- ▼ Que no os gusten nada los shooters ni Star Wars.

## EL RANKING

1. Star Wars Rogue Leader

Los editores y Factor 5 han puesto el listón muy alto para las futuras producciones que quieran colarse en el género de acción. A nuestro entender, «Rogue Leader» es uno de los shooters más impresionantes que se han creado nunca.





¿De qué raza dices que es tu perro?

# JIMMY NEUTRON

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: HUMAN SOFT
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Niveles: 7 FASES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1-4 JUGADORES

- Precio: 59,95 € (9.975 PTA)
- A la venta: MARZO

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

80

Están trabajados, con abundante colorido y divertidas animaciones. Pero se puede mejorar.

### SONIDO

72

Musicas agradables que se imitan a cumplir. Efectos escasos, aunque crean ambiente.

### JUGABILIDAD

76

Se maneja muy bien, y el tutorial te introduce rápidamente. El desarrollo es simple, para pequeños.

### DURACIÓN

74

Recolectar todas las piezas tiene su miga, aun así no se tarda mucho en completarlo.

**TOTAL 76**

- ▲ Su desenfadado aspecto. Manejo sencillo, y se le coge el truco rápidamente.
- ▼ Su desarrollo limita un poco el tipo de público.

La vida en Retroville se ha visto alterada. Todos los padres han sido abducidos por alienígenas. Y sólo Jimmy Neutron, el chico genial de los cartoons, se va a atrever a rescatarlos.

### ¿Ha dicho aliens?!

Pues así están las cosas, que hay que rescatar a los padres. Pero vayamos por partes. Lo primero es reparar nuestra nave espacial, de la que nos faltan unas cuantas piezas. Para encontrarlas, nos tocará rastrear la ciudad acompañados por nuestro perro robot, Goddard, que también protagonizará diversos momentos de la aventura.

Las piezas se esconden en los siete niveles de juego, a los que accedemos desde las calles de la ciudad. En cada fase la mecánica

pasa por explorar todos los rincones, ya sea andando, saltando o volando. Esto último aprovechando que tenemos un jet pack a la espalda y que hay recargas de energía repartidas por el nivel. Los enemigos que encontremos no serán obstáculo ante el simpático rayo reductor propiedad de Jimmy. Y cuando controlemos a Goddard, el perrillo, lo que ocurrirá en algunos niveles, podremos colgarnos y balancearnos del techo, cosa graciosa y bastante útil.

Está claro que el planteamiento es de uso y disfrute de chavales (y más aún si están al día con la serie de dibujos que protagoniza el colega). En esta línea, las animaciones de los personajes son divertidas y el manejo está bien logrado, con una buena respuesta de los controles. El entorno gráfico es agradable y el tema sonoro viene directamente de la serie de TV.

La oferta de Jimmy se completa con dos minijuegos, de plataformas y carreras, para cuatro jugadores.



Para volar, cargaremos la batería del jet-pack en estos útiles aparatos.



Goddard se engancha de cualquier techo con una facilidad de espanto.



Al entrar en cada nivel se nos informa de la pieza que tenemos que localizar.



Mirad qué chulos lucen Jimmy y su perro Goddard en esta pantalla estática. Seguro que se presentan así de guays cuando se estrene su nueva película, en junio.



¡Ajá! Esto de volar tiene sus ventajas... ¿veis cuántas moneditas había aquí?



Estas son las calles de la ciudad por las que accedemos a los distintos niveles.

### HAZ CASO A LO QUE DIGA TU PROFE

Que para saltar uses el botón A, y para disparar el B. Así, en el tutorial que precede al juego aprenderás a agacharte, disparar, subir y bajar escaleras y volar sin problemas. Y si entrenas con Goddard, pronto dominarás lo de engancharte con su cuerda y balancearte.





# Pequeños vehículos para grandes pilotos

# HOT WHEELS

# BURNIN RUBBER



Los "Hot Wheels" de Mattel, esos diminutos coches de juguete con estrafalarios diseños, protagonizan ahora un juego colorista y desafiante.

## Lleno, por favor

Efectivamente, este cartucho viene lleno de coches y circuitos. Tiene 25

vehículos "made in Hot Wheels", que conducimos en disputadas carreras por 16 recorridos situados en sitios tan extravagantes como la mesa del desayuno, el piano, ¡o el cuarto de baño! Entre curvas y algún que otro salto, el motor del juego hace que el desarrollo de las carreras sea fluido y nos concentremos sólo en correr.

Su principal atractivo es, sin duda, el modo **Grand Prix**, que tiene tres categorías y nos lleva a disputar un montón de carreras. No todos los circuitos están disponibles de inicio, así que debemos cruzar la meta entre los dos primeros para avanzar, lo que además nos reporta dinerillo extra. Con él mejoramos nuestros coches, que también van aumentando según ganamos torneos. Total, que para desbloquear todos los secretos del juego necesitaremos unas cuantas horas. Los otros modos, Carrera Libre, Contrarreloj y la jugosa opción para dos jugadores, complementan estupendamente al modo principal.

Su aspecto muy simplón y lo lentas que son las primeras carreras podrían desanimar a los impacientes que no profundicen demasiado, pero los que perseveren descubrirán que «Hot Wheels» es largo y entretenido.



Los 16 escenarios del juego son de lo más variopinto. Las carreras transcurren por lugares tan atípicos como mesas de billar, casinos y hasta el teclado de un piano.



Se llegan a juntar 5 coches en pantalla sin que se aprecie ninguna ralentización.



Hay coches de todo tipo, y debemos decidir cuál elegimos para cada terreno.



Al inicio las carreras son más lentas, pero al final acaban divirtiéndose de lo lindo.



Las carreras son disputadas, y los finales ajustados, lo que da mucha emoción.

## EL MODO GRAND PRIX



Es el modo estrella del juego. Al principio corremos en la categoría de bronce, pero si ahorramos podemos mejorar siete apartados de nuestro coche. ¡Entonces es el momento de ir a por las tres categorías y los 25 coches!

## FICHA TÉCNICA

### GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: ALTRON
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: INGLÉS
- Niveles: 16 CIRCUITOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 Ó 2 JUGADORES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

Diseño simple, con decorados y coches poco detallados. Menos mal que el scroll sí es suave.

### SONIDO

Musicas marchosas, aunque muy repetitivas. Los efectos cumplen pese al rugido afónico del motor.

### JUGABILIDAD

Salvo fallos como la marcha atrás y algunas pifias en la detección de colisiones, se maneja bien.

### DURACIÓN

Su punto fuerte. El modo Grand Prix y la opción a dobles le dan interés. Completar la colección de coches es todo un reto.

# TOTAL 79

El modo Grand Prix te mantendrá atrapado durante semanas.

Los gráficos y el sonido están descuidados.





¡Esto va sobre ruedas!

## TONY HAWK 3

### FICHA TÉCNICA



- **Compañía:** PROEIN/ACTIVISION
- **Desarrollador:** NEVERSOFT
- **Tipo de juego:** SKATE
- **Idioma:** INGLÉS
- **Edad:** MAYORES DE 16 AÑOS
- **TARJETA DE MEMORIA:** 6 BLOQUES (MÍNIMO)
- **CONEXIÓN CON ADVANCE:** NO
- **1-2 JUGADORES**
- **13 SKATERS + OCULTOS**
- **4 MODOS / 8 ESCENARIOS**
- **Precio:** 69,95€
- **A la venta:** 3 DE MAYO

**M**ontar un imperio no parece tan difícil. A Tony Hawk, un señor así delgadino y tal, le ha bastado con hacer cuatro monerías sobre una tabla con ruedas para tener más dinero que el que ganarían tres generaciones juntas de nobles curritos. De todas formas...

### El dinero no lo es todo

Pues claro que no. En el juego, de hecho, no es nada porque, a diferencia de anteriores entregas, no hay dinero. Y aunque consiguieras ahorrar, lo mismo te gastabas tú, de mero roce contra el santo suelo. Porque ya sabes de qué va esto, ¿no?: **elige a un skater entre los trece disponibles y ¡hala!, ¡a hacer burradas por ahí!** Como aprender a hacer estas cosas no es fácil, en las primeras partidas podrás ver las buenisimas animaciones de caídas y desdentadas, a la vez que admiras las creíbles texturas de los extensos decorados, lo realista de

los circuitos, la de gente que camina por allí, y la mayoría de las virtudes técnicas de las que hace gala este "Toño" para GC. Luego, con un poco de práctica, ya podrás pararte a enjuiciar (positivamente, damos por hecho) el tema de la jugabilidad. Aunque vas a tardar lo tuyo, porque ya sabes que entre las monerías a realizar se puede grindar, hacer aéreos, lips (quedarse en equilibrio sobre un borde), etc. y todo esto de ocho maneras diferentes (las ocho direcciones de la cruceta, vamos).

**La gran mayoría del juego es nuevo** respecto a las entregas de

Nintendo 64 (aquí sólo hemos podido disfrutar la primera, pero bueno), y lo que no, mejorado. De momento, para los que ya tenían dominado el cartucho, se incluyen los manuals y el maravilloso "revert". Los primeros permiten ir de un obstáculo a otro distante, manteniendo el combo. Un ejemplo: saltar al terminar un grind, recorrer con un manual la distancia que nos separa de un medio tubo y, allí, hacer un aéreo. Lo bueno es que, al caer del aéreo ¡puedes seguir gracias al "revert"! Es un movimiento simple: cambiar la orientación de la tabla. Pero se considera un truco. ▶

### ¿ESO ES UN OBJETIVO?

Pues sí. El pobre Chuck tiene la lengua pegada a un poste, y tú debes pasar por allí para despegarlo y que dejen de reírse de él. Esto sólo en Canadá, pues existen otros objetivos con gente implicada. Una novedad que da variedad y espectáculo al título.







No sólo los decorados y sus objetos son realistas, incluso las caras de los skaters están logradas. Por cierto, Tony, qué feillo.



El modo Horse es lo que más se juega por la redacción. Consiste en superar la puntuación del contrario en cada turno.



## COMPITE DE VERDAD



Como en anteriores entregas, existen niveles de competición directa entre diez de los skaters. En un minutito, debes hacer todo lo que puedas, y no caerte, que eso quita puntos que da asco. En esta ocasión, además, el lugar existe realmente. En Skater Island se disputan competiciones del más alto nivel. ¡Ay, si no nos pillase con tantos años! ¡Iban a saber lo que es un combo!

**¡QUÉ FUERTE!** Su impagable jugabilidad, el gran realismo de movimientos, la banda sonora alternativa, y los innumerables secretos, hacen de «TH3» un título que hará vibrar a tu GC.



Existen muchas, muchas cositas ocultas en este juego. Sin embargo, este personaje oculto, se tapa bien poquito y... ¿quién la ha puesto a hacer una Benihana justo ahora?



Los vehículos también pueden servirte para hacer tricks, pero ve con cuidado.



Al cumplir ciertos objetivos, se desbloquearán lugares secretos del nivel.

## ¡SE NOTA QUE ES GC!

Se acabaron los problemas de memoria, empaquetamiento de megas, descompresión y otros obstáculos al video real. Gracias al formato mini-DVD, nada más conectar el cartucho disfrutaremos de una intro llena de proezas, en la que veremos a todos los skaters reales que luego podemos manejar. Y no es el único video, no. Existen otros veintitantos, incluidos los patosos programadores (para llorar, son).



Esto es uno de los dos manuals posibles (de los normales). Consiste en ir a dos ruedas, equilibrando.



Los más puestos, ya sabrán que existen decenas de gaps (saltos de un elemento a otro) en cada escenario.



La opción de «currarte» un parque y jugar en él es un acierto. Se crean con facilidad y ofrecen gran variedad.



# SUPER STARS



## ¡SOMOS ESPECIALES!

Cuatro, son. Se realizan con una combinación de direcciones y sólo si tienes la barra "special" hasta arriba. Son espectaculares al máximo, como el mortal que véis.



Con el tiempo cumplido, aún se puede puntuar. Todo está en continuar el combo. Vamos a ver, 6.427 x 25... ¡Toma! ¡Récord!



Las repeticiones permiten mover la cámara con total libertad, y se pueden salvar. Así, los triunfos quedarán para la posteridad.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

90

- ▲ El diseño de los escenarios, el de los skaters, la solidez de ambos, los movimientos realistas.
- ▼ A veces se ralentiza todo durante décimas de segundo sin razón aparente.

### SONIDO

92

- ▲ Llévate los oídos antes de jugar o se te taparán con la fuerza de la banda sonora: The Ramones, Red Hot Chili Peppers, Xzibit, Motörhead... Multitud de efectos realistas y voces.
- ▼ Podrían haber debilitado las voces. Digen cosas graciosas pero, si no lo entiendes.

### JUGABILIDAD

93

- ▲ Terminas controlando a tu skater intuitivamente. El diseño de los circuitos incita a imaginar combos.
- ▼ Algunos te tienen miedo a tanto botón. El "revert" en el botón R es algo impreciso.

### DURACIÓN

95

- ▲ Los modos para dos y el editor dan para una vida.
- ▼ Si no tienes con quién jugar te cansas de ser "El Mejor".

## TOTAL 94

- ▲ A cambio de un poco de tiempo que le dediques, empezará a darte diversión en cantidades industriales.
- ▼ La opción "online" de otras versiones ha desaparecido.

## EL RANKING

### 1. Tony Hawk 3

En comparación con el TH de N64 ya ver con qué lo comparases, si no ha ganado en gráficos, movimientos, velocidad, apartado sonoro, jugabilidad, amplitud de circuitos, variedad de objetivos... Si te gustó aquí, corre a por este.



► De esta manera, si lo continuas con otro manual... puedes hacer que tu combo dure varios minutos. ¿Te parece difícil? Pues empieza por el principio, hombre. Además del modo "Career", en el que conseguirás nuevos escenarios, mejorar a tus skaters, e incluso personajes ocultos, existe un tutorial. Aprende todo lo relativo al control allí, pégate unas cuantas palizas maratonianas para poner la mente en "modo Toño" (esto significa que eres capaz de controlar y decidir en décimas de segundo lo que hará tu skater), y... ¡reta a alguien a los modos de dos jugadores! ¡Ganar no es el objetivo principal, es que se aprende mucho! Pero si te cansas de perder, también puedes meterte en el editor de circuitos y dar rienda suelta a tu creatividad arquitectónica. Crea un circuito pelín difícil, y a ver si ganas allí a tu enaltecido amigo.

Hagas lo que hagas, siempre tendrás con qué divertirte en este «Tony Hawk 3». Una vez metido en el tema, es muy difícil dejarlo. Un DVD rompedor para los comienzos de GC.



¡Yo esforzándome y éstos de comilona! A tirarlos, a ver qué me dicen (en inglés, sí).



**IMAGINACIÓN** Si crees que un juego de skate no da mucho de sí, tienes que jugar con "Toño". Las casi infinitas posibilidades del control te harán soñar combos.



Los escenarios se mantienen sólidos y limpios por muy lejos que aparezcan.

## 2 NUEVOS MODOS PARA 2



En total son cinco, pero los otros tres (Horse, Graffiti y Score) ya los habíamos jugado en el primer Tony. "King of the Hill" consiste en recoger una corona y evitar que te la quiten. "Slap" es... un "dao". Golpear al rival cuanto puedas.



**CENTRO MAIL**

# SuperReserva GAMECUBE en Centro MAIL

248,95 euros

Valorado  
en más de  
100€

**¡¡Reserva ya tu GAMECUBE en Centro MAIL  
antes del 3 de mayo y llévate nuestro  
EXCLUSIVO TALONARIO!!**

**Regalos de lanzamiento**

**Grandes descuentos**

**Alquileres gratis**

**Supersorteos**

**Y mucho más...**

**Tenemos  
todos los juegos  
y accesorios**

Para más  
información  
consulta en tu  
Centro MAIL más  
cercano, llama al  
teléfono 902 17 18 19  
o visita [www.centromail.es](http://www.centromail.es)







Turistas en Tierra Santa

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI-BAM!**
- Desarrollador: **REVOLUTION SOFTWARE**
- Tipo de juego: **AVENTURA GRÁFICA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- PASSWORDS: NO**
- BATERÍA: SÍ**



- 1 JUGADOR**
- 10 LOCALIZACIONES PARA VISITAR EN TODO EL MUNDO**



- Precio: 49,95 €**
- A la venta: YA DISPONIBLE**

# BROKEN SWORD

**N**o, no, un momento... En la última aventura gráfica para GBA hay turistas, pero no por esas latitudes, y los templarios, que también aparecen y sí pisaron esos suelos, eran de todo menos veraneantes. Y bien guapos que salen todos, por cierto.

## ¡Verlo para creerlo!

"Para una vez que voy de vacaciones a París, me sirven un café con bombazo incluido; claro que si todo hubiese quedado ahí..." nos contaba el otro día **George Stobbard**, ilustre protagonista de «Broken Sword: La Leyenda De Los Templarios». Y lo cierto es que estuvimos muy de acuerdo cuando nos enseñó las instantáneas de su aventura; hay que verlo para creerlo: ¡qué detallismo gráfico, qué juegos de luces, quéeee... bonito, lácteos!

Sin duda alguna lo más llamativo de su aventura, que ahora se lanza en GB Advance, son los **barros decorados, repletos de detalles** (los personajes aparecen menos

detallados), y si ponéis las orejas en "On" podréis apreciar también una **banda sonora nada convencional** con una orquestación excepcional.

De momento todo magnífico, pero ¿y la aventura? Pues ya sabréis como va una aventura gráfica: buscar, interrogar personajes, utilizar lo que vayamos encontrando en el momento y lugar adecuados, y, sobre todo, **darle a la cabeza**. Ésta que nos ocupa tiene además un ritmo rápido y un **argumento muy interesante**, con conspiraciones, atentados, espionaje, y... templarios, claro. Lo que también tiene es un **control bastante raro**, ya que lo

normal en estos casos es disponer de un cursor en pantalla y desplazarse a examinar con él lo que haga falta. Pero aquí **moveremos al personaje directamente**, algo que daría igual si no fuera porque hay un botón que nos enseña todo aquello con lo que se puede interactuar en pantalla, lo que le resta puntos a la investigación pura. Entre esto, que los sprites son mejorables y que la traducción falla en algunos puntos, **no estamos ante la aventura perfecta**, pero seguro que cualquier jugón sabrá apreciar el ritmo, la tensión, e incluso el humor que destila esta historia.

## AL TELÉFONO

Si conseguís un teléfono, siempre podréis investigar los números que consigáis, pedir citas, direcciones, interrogar gente, y estar en contacto con Nico para preguntarle lo que os plazca. Todo ello se desarrollará mediante estas pantallejas que ofrecen un primer plano de los interlocutores.







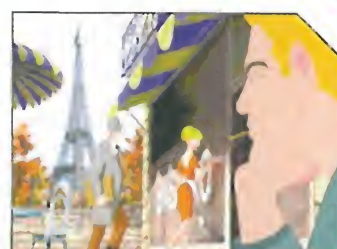
Nos moveremos por las localizaciones andurreando por un mapa de esta guisa.



Algunos ambientes combinan muy bien la luz y el color. Quedan espectaculares.



Si nos pillan mientras investigamos habrá que pensar deprisa o... se acabará.



## ESCENAS DE POSTÍN

Sin duda alguna, las escenas más espectaculares a nivel gráfico son estas intros, que desarrollan la historia mediante imágenes estáticas. Muy majas.



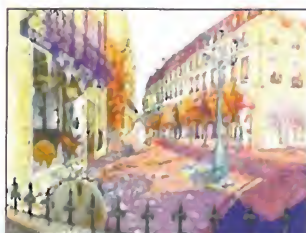
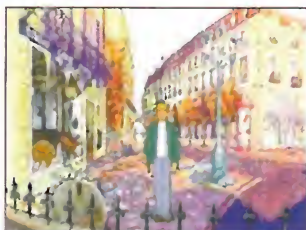
En la comisaría no es que vayamos a encontrar mucha ayuda, pero al menos hay personajes curiosos y simpaticos.



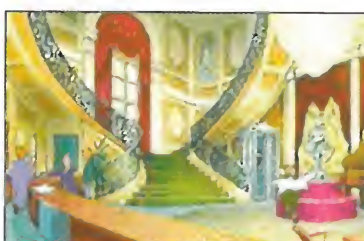
La casa de nuestra aliada Nico es de obligada visita para analizar las pistas que hayamos recogido. Muy parisina, la casa.

**CON CLASE** La aventura de Revolution te hará pensar como nunca. Además, resolver el atractivo misterio será un placer tanto por los espectaculares gráficos, como por el ingenio de sus diálogos en español.

## MUY BIEN INTEGRADO



Nuestro amiguito George puede acercarse a la cámara, mostrando algo de pixel, o puede irse al fondo del escenario, allí, a la derecha de la farola. Lo importante del caso es que siempre aparece perfectamente integrado en el escenario.



Mediante iconos como la mano que veis en la parte superior, decidiremos sobre qué tema hablar (un objeto, un personaje, un hecho) y qué respuestas dar.



A los parisinos no les mola tratar con americanos como George Stobbard.



Algunos ángulos de cámara están pensados para darle tensión al asunto.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

92

- ▲ Admiren los escenarios que se pueden conseguir en una portatil con esmero y habilidad.
- ▼ Claro que los sprites, con poco cerca que aparezcan, se nota que están menos trabajados.

### SONIDO

85

- ▲ La banda sonora es sublime, con esa orquestación propia de una película.
- ▼ Pero es lo único que vas a oír. Ni voces, ni un mal efecto, ni nada de nada.

### JUGABILIDAD

88

- ▲ Un argumento muy trabajado que te engancha a la trama casi desde el principio. Siempre querrás saber que pasará después.
- ▼ El botoncillo que señala con qué se puede interactuar, le quita gracia al asunto.

### DURACIÓN

83

- ▲ Es largo e interesante, y tiene algunos puntos difícilillos.
- ▼ Cuando se acabe se acaba. No vas a encontrar nada nuevo jugándolo otra vez.

**TOTAL 88**

- ▲ El aspecto gráfico es prácticamente insuperable, al igual que la banda sonora.
- ▼ Es lineal. Los sprites de los protagonistas son mejorables. Carece de efectos sonoros.

## EL RANKING

1. Broken Sword
  2. The Fish Files (GBC)
- Si ya sabemos que «The Fish Files» es un título de GBC, pero como igualmente puedes meterlo en tu GBA... Está claro que la capacidad técnica de Advance deja por detrás a Fish, pero es una opción a tener en cuenta para seguir investigando.





Como pez en el agua

## WAVE RACE BLUESTORM

### FICHA TÉCNICA



Compañía: NINTENDO  
Desarrollador: NTSC  
Tipo de juego: CARRERAS DE  
MOTOS ACUÁTICAS  
Idioma: INGLÉS  
Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

TARJETA DE MEMORIA:  
3 BLOQUES  
CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

1-4 JUGADORES  
8 PERSONAJES  
8 CIRCUITOS

PRECIO: 60 €  
A la venta: 3 DE MAYO

**C**arreras de motos acuáticas, excelente recreación del agua y jugabilidad a prueba de bomba eran las bazas de «Wave Race 64». Cinco años después llega la esperada versión de GameCube. ¿Tan buena como esperábamos? Rotundamente sí.

### ¡Al agua, patos!

La base de «Wave Race» es bastante simple. Nuestro cometido es disputar carreras de motos acuáticas, ganar campeonatos y descubrir nuevos circuitos y secretos. Esto no pasaría a la historia de los videojuegos si no se hubiera cuidado de forma obsesiva uno de los aspectos clave: la simulación del agua. Por ahí es por donde empieza a entrarnos el juego, para hacernos ver que cuenta con enormes posibilidades. De hecho, realmente se trata de un

juego muy complejo, al que uno le empieza a coger el gustillo tras varias partidas. Y es que inicialmente los circuitos son sencillos y la superficie del agua apenas se mueve. Pero a medida que avanzamos, los trazados son más enrevesados y las olas nos mantienen continuamente saltando y disfrutando del agua. La simulación de las olas es tan real que enseguida uno olvida que está en el salón de su casa. No sólo parecen olas y se

mueven como olas, sino que además las notamos en las manos gracias a la vibración del mando; en nuestros ojos, por los impresionantes efectos gráficos, que incluyen salpicaduras en la pantalla de TV; y en nuestros oídos, gracias al poderoso audio.

### ¡Al agua, patos!

Pero todo esto necesita un control a la altura, y Nintendo se lo ha currado. No es que la moto sea difícil de

### NO MÁS TARDES SOLITARIAS...

...ni más noches, ni más mañanas.... Con este juego os saldrán amigos de todas partes. Tan sencillo como enchufar los mandos en la Cube y... ¡al agua! Podréis disputar carreras normales o bien competir en el modo acrobacias. Los piques están garantizados al 100%.







Esta es una situación apurada. Vamos últimos, nos hemos saltado 3 boyas y... ¿habéis visto esta... OLAAA?



En la salida podemos coger un poco de ventaja si aceleramos en el momento justo. Apurad el truco.



En el modo Acrobacias puntúa pasar por los anillos, y también hacer todas las piruetas que podamos



Las carreras son muy disputadas. Es habitual que en pantalla se formen enormes melés que se resuelven a base de empujones, o de retirarse a tiempo.



Si pulsamos abajo, derecha y... ¡hala, qué posturita! ¡Mamá, que se le ve el pompis!

**ADICTIVO** Es la palabra que define al juego. En cuanto le cojáis el gusto a encaramarse a las olas, no habrá circuito que os parezca difícil. Hasta que no lo superéis, no soltaréis el mando.



### ¿BUFANDA O BAÑADOR?

La climatología es uno de los aspectos más cuidados del juego, junto con... todo. Influirá de forma decisiva en las carreras, de forma que un circuito aparentemente fácil se puede volver imposible en función del tiempo que haga.



¡Menudo día para competir! Lluvia, olas, truenos y... ¡Hala, qué "peaso" de salto!



El juego tiene abundantes detalles, como ¿habéis visto ese semáforo congelado?



En el modo Carrera Libre podemos consultar el mapa del circuito. Qué bien.



## ZAMBÚLLETE EN LOS MODOS DE JUEGO



El más importante es el campeonato. Competimos durante varios días, y en cada circuito necesitamos un mínimo de puntos para avanzar al siguiente. Es difícil (y adictivo) hasta la médula.



El modo de acrobacias se convertirá en una obsesión a medida que vayamos controlando la moto y aprendiendo trucos. Cuantos más aros seguidos enlacemos, más puntos.



¿Hace un paseo por el océano? En carrera libre disfrutaremos de los circuitos y climatologías que vayamos desbloqueando al ganar carreras en el modo campeonato. ¡Siente la libertad!



Podemos elegir personaje, cambiar su indumentaria... pero hay que ganar



# SUPER STARS



El oleaje nos puede tener toda la carrera dando botes. En esas circunstancias se hace más difícil controlar la moto. ¡AY! ¡UY!



Si le cogemos el gusto a los tricks, estaremos deseando pillar una rampa. Así además pillamos turbos más rápidamente.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

93

- ▲ Son enormes, bien detallados y con una nitidez impecable. Y la animación es genial.
- ▼ Que las salpicaduras del agua te distraigan y te caigas.

### SONIDO

82

- ▲ El sonido de las motos y del oleaje meten de lleno en carrera. Las músicas, bien.
- ▼ Hay canciones muy ruidosas. Las voces están en inglés.

### JUGABILIDAD

94

- ▲ La simulación de las olas, el control, el multijugador, imposible no obsesionarse.
- ▼ Empezar no es fácil, y ciertas carreras desalientan.

### DURACIÓN

91

- ▲ El modo campeonato ya cuesta. Y si añadimos el contrarreloj, las acrobacias, el tutorial, el multijugador... ¡UFF!
- ▼ Si no te va el estilo de juego, su duración bajo muchísimo.

**TOTAL 93**

- ▲ «Wave Race Bluestorm» es un prodigio de la técnica creada para la diversión. Su peculiar control, su realista simulación del agua y su genial concepto de la velocidad lo convierten en uno de los primeros juegos impresionantes. ¡Venid a por él!

- ▼ Su estilo es muy peculiar, y siempre habrá a quien no le guste... ¡el se lo pierde!

## EL RANKING

### 1. Wave Race Bluestorm

De momento no hay alternativas en GameCube. «Extreme G2» también es de carreras, pero ni el entorno ni la mecánica son comparables, así que preferimos esperar a que llegue otro juego de carreras acuáticas. Pero difícil se lo han puesto.



► manejar (cualquiera puede hacerlo), pero dominarla y ganar campeonatos es otra cosa. Por eso se ha incluido un **divertido tutorial**. Cuando lo superéis, veréis que el manejo es muy intuitivo. Y aún así, apreciaréis lo difícil (y divertido, a la vez) que es «navegar» entre olas de más de tres metros de altura mientras seguimos la estela de nuestros rivales, esquivamos obstáculos y cruzamos las boyas por el lado correcto.

Visualmente, el juego no podía lucir mejor: sus enormes gráficos se acompañan de innumerables efectos que reproducen fielmente cualquier condición meteorológica: los días soleados disfrutaremos de reflejos, destellos y una gran visibilidad; los de tormenta, lluvia por todas partes, relámpagos...

Y en cuanto a **modos de juego**, el plato fuerte es el campeonato, donde tenemos que ir superando circuitos para abrir otros nuevos con dificultad más elevada. Pero también podemos sumergirnos en el contrarreloj, en acrobacias, en carreras libres o en un disputadísimo multijugador. Si estáis preparados para lanzaros al agua, Nintendo os recibirá encantado.



Hay que pasar las boyas por el lado bueno. Fallando cinco... ¡eliminados!



Uno de los alicientes del juego pasa por superar nuestras propias marcas.



Manejarse en la cresta de una ola tiene su miga. Lo malo es cuando baja.

**EL OLEAJE** Es sin duda la bandera de este juego. Cada partícula de agua se mueve y se comporta como lo haría en la realidad. Es una gozada.

## PÁSATE POR LA ACADEMIA

El tutorial es entretenido y os permitirá sacarle el jugo al DVD. Os recomendamos pasar por aquí antes de nada. Y probar su enorme lista de movimientos



Primero elegimos qué movimiento queremos aprender, desde girar hasta conducir haciendo el pino.



Luego, hay que prestar atención a las instrucciones para ver cómo y cuándo tenemos que hacerlo.



¡Ahora nos toca a nosotros! A ver, esto era... arriba, derecha, vuelta y... AYAYAY! ¿Ha salido!? Vaya, esto... qué bueno soy.



# Informática y videojuegos

## superventas

ADVANCE WARS	44,95
CRASH BANDICOOT	52,95
FINAL FIGHT ONE	49,95
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	41,95
GOLDEN SUN	44,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	49,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	53,95
MARIO KART SUPER CIRCUIT	41,95
MONSTRUOS, S.A.	54,95
RAYMAN ADVANCE	49,95
SONIC ADVANCE	54,95
SPYRO: SEASON OF ICE	49,95
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL	49,95
TEKKEN	54,95
WARIOLAND 4	41,95

COLOR NEGRO  
¡NUEVO!



99,90

MORADA - ROJA TRANSPARENTE - BLANCA - AZUL TRANSPARENTE - NEGRA

ADAP. CORRIENTE NINTENDO



22,95

BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER



9,95

BOLSA SAFARI ADVANCE GO



11,95

GAME LINK CABLE



12,95

LIGHT CRADLE LOGIC 3



17,95

PACK 5 ACC. PACK THRUSTMASTER



22,95

## del mes NOVEDADES

ARMY MEN: OPERATION GREEN



49,95

BROKEN SWORD



49,95

CASPER



49,95

CRASH BANDICOOT XS



52,95

E.T. EL EXTRATERRESTRE



49,95

EXTREME GHOSTBUSTER



49,95

FILA DECATHLON



59,95

GOLDEN SUN



44,95

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS



59,95

JONNY MOSELEY MAD TRIX



53,95

KLONOA



49,95

PETER PAN REGRESO AL P. DE NUNCA JAMÁS



49,95

SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2



44,95

THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS



52,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



53,95

POCKET MINI + PARTY MINI



49,95

POKÉMON PINBALL MINI



14,95

POKÉMON PUZZLE COLLECTION



14,95

## game-boy color

BEAR IN THE BIG BLUE HOUSE	41,95
DAVID BECKHAM SOCCER	32,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	41,95
H. POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	37,95
MONSTRUOS, S.A.	39,95
BLADE	17,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	17,95
POKÉMON CRISTAL	39,95

## nintendo 64

LODE RUNNER 3D	29,95
NHL PRO 99	26,95
PENNY RACERS	29,95
POKÉMON SNAP	29,95
BANJO-TOOIE	71,95
EXCITEBIKE 64	56,95
D. KONG 64 + M. EXPANSION PAK	74,95
DONALD COUAK ATTACK	56,95

GREMLINS	
INSPECTOR GADGET RACERS	
MAT HOFFMAN PRO BMX 2	
ROLAND GARROS 2002	
SMUGGLERS RUN	
SPIDER-MAN: THE MOVIE	
TENNIS DAVIS CUP	
TEX AVERY'S DROOPY	
WTA TOUR TENNIS	
ZIDANE FOOTBALL 2002	

junio  
junio  
junio  
junio  
junio  
junio  
junio  
junio  
junio  
junio

reservados ya

A CORUÑA  
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111  
Santiago de C. C/ Rodríguez Carraido, 13 981 599 288  
ÁLAVA  
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 945 134 149  
ALICANTE  
Alicante  
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 965 246 951  
• C/ Padre Mariana, 24 965 143 998  
Benidorm Av. los Limones, 2 Edif. Fuster-Jupiler 966 813 100  
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 487 959  
ALMERÍA  
Almería Av. de La Estación, 14 950 260 643  
BALEARES  
Palma de Mallorca  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. J. Gabriel Roca, 54 971 405 573  
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 971 399 101  
BARCELONA  
Barcelona  
• C.C. Glòries, Av. Diagonal, 280 934 860 064  
• C.C. La Maquinista, C/ Culet Asunción, s/n 933 606 174  
• C/ Pau Claris, 97 934 126 310  
• C/ Santis, 17 932 966 923  
• C/ C.C. Diagonal Mar, Local 3660-3670 933 560 890  
Badelona  
• C/ Soledad, 12 934 644 697  
• C.C. Montigalá, C/ Olot Palme, s/n 934 656 876  
Barberá del Vallés C.C. Barcentro, A-18, Sot. 2 937 192 097  
Manresa C/ Alcaide Armengou, 18 938 730 838  
Mataró  
• C/ San Cristóbal, 13 937 950 716  
• C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 937 586 781  
BURGOS  
Burgos C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León 947 222 717  
CÁDIZ  
Cádiz Av. Virgen de Guadalupe, 18 927 626 365  
CÁDIZ  
Jerez C/ Marimanta, 10 956 337 962  
CASTELLÓN  
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 964 340 053  
CÓRDOBA  
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n 957 468 076  
GIRONA  
Girona C/ Enric Grahil, 65 972 224 729  
Figueras C/ Morera, 10 972 675 256  
GRANADA  
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954  
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión 958 600 434  
GUIPUZCOA  
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660  
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293  
HUELVA  
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630  
JAÉN  
Jaén Pasaje Maza, 7 953 258 210  
LA RIOJA  
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 941 207 633  
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA  
Las Palmas  
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 928 418 218  
• P/ de Chif. 309 928 265 040  
• C.C. Siete Palmas, Av. Felo Monzón, s/n  
Arrecife C/ Coronel I. Velás de la Torre, 3 928 817 701  
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta 928 792 850  
LEÓN  
León Av. República Argentina, 25 987 219 084  
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 987 429 430  
MADRID  
Madrid  
• C/ Preciados, 34 917 011 480  
• P/ Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225  
• C.C. La Vaguada, Local T-038 913 782 222  
• C.C. Las Rosas, Local A-13, Av. Guadalajara, s/n 917 758 882  
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 692  
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 916 520 387  
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538  
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 916 374 703  
Móstoles Av. de Portugal, 8 916 171 115  
Pozuelo C/ra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 917 990 165  
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Comedor, Local 53 916 562 411  
Villalba C.C. Planetocio, Av. Juan Carlos I, 46, 918 492 379  
MÁLAGA  
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 282  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800  
MURCIA  
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 969 294 704  
NAVARRA  
Pamplona C/ Pintor Asarte, 7 948 271 806  
PONTEVEDRA  
Pontevedra C.C. Vialla, Local B, C/ Calvo Sotelo, s/n 966 853 624  
Vigo C/ Eudayen, 8 966 432 682  
SALAMANCA  
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681  
SANTA CRUZ DE TENERIFE  
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 663  
SEVILLA  
Sevilla  
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 954 675 223  
• C.C. Pza. Amas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 954 915 604  
TARRAGONA  
Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945  
TOLEDO  
Toledo C.C. Zoro Europa, Local 20 - C/ Viana, 2 925 285 035  
VALENCIA  
Valencia  
• C/ Pinar Benedito, 5 963 804 237  
• C.C. El Salar, Local 32A - C/ El Salar, 16 963 339 619  
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 961 566 665  
VALLADOLID  
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 983 221 828  
VIZCAYA  
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 944 103 473  
ZARAGOZA  
Zaragoza  
• C/ Antonio Sargentes, 6 976 536 156  
• C/ Cádiz, 14 976 218 271



pedidos por internet [www.centromail.es](http://www.centromail.es)

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9





¡No pares, sigue, sigue!

## CRAZY TAXI

### FICHA TÉCNICA

NINTENDO  
GAMECUBE



- ➔ Compañía: ACCLAIM
- ➔ Desarrollador: ACCLAIM
- ➔ Tipo de juego: VELOCIDAD
- ➔ Idioma: CASTELLANO
- ➔ Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- ➔ TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES
- ➔ CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- ➔ 1 JUGADOR
- ➔ 2 CIUDADES
- ➔ MODO "CRAZY BOX"
- ➔ 4 TAXIS PARA ELEGIR

- ➔ Precio: 59,95 €
- ➔ A la venta: 3 DE MAYO

**Y** más nos vale, porque como nos andemos parando cada dos por tres, en esta nueva versión para GC de «Crazy Taxi» no vamos a ganar ni para pipas. Sí, al fin llegó uno de los juegos de velocidad más espectaculares y jugables de la historia consolera. Veréis, la cosa va así...

### Gira recto y "to pa'lante"

Queridos, nos toca **hacer de taxista**. Pero no penséis en racanerías del tipo "a 30 Km/h se va muy bien y además me sube el taxímetro que es un contento", nada de eso. Aquí el **dinero se gana llegando deprisita al destino** y, si por el camino nos da por hacer alguna burrada pues aún nos llevamos una propinilla del usuario, que va con prisas. Eso es: recoges un cliente, llegas lo más deprisa que puedas, y le sacas los euros, pero aún hay más...

Con una conducción normal, es decir, frenando en las curvas, cuidado con ése que va como loco y

tal, jamás conseguirás coger a más de cinco clientes en la misma partida. Mucho mejor te irá si primero visitas la opción "Crazy Box", que te enseñará a **derrapar, acelerar a lo bestia** y otras maniobras (que por cierto a menudo no salen cuando deberían, aunque el control dista de ser malo). Una vez hechas las prácticas, puedes escoger al taxista que más vaya contigo de entre los cuatro pirados disponibles, y aplicar tus conocimientos en los dos extensos mapeados, bien trabajados y más cargaditos de coches que la



Sí, la autopista es peligrosilla, pero tiene carril rápido en el centro.

N-VI, que te ofrecen para la ocasión. Te aseguramos que terminarás llevando a la gente sin mirar la flechita que indica el camino, porque la forma de agarrar al jugador que tiene este título es bestial. Claro que también hay un par de cosillas criticables; es cierto que un juego tan arcade puede aburrir pronto, y que estos gráficos ya tienen una edad (dos añitos y pico), al igual que la fórmula de juego. En todo caso, es un buen juego de coches, indicado para pilotos poco serios y gente con ganas de descargar adrenalina.



Como tardemos en llegar al destino, el cliente se mosquea y agrade al coche.





Los saltos, bien realizados, nos pueden ahorrar unos segundillos cruciales.



Podéis también atajar por los railes del tren o del metro, aunque a veces pueden pasar cosas... Andad con ojo y os ahorraréis bastante tiempo en el viaje.



A veces, la flechita que nos dirige en lugar de eso nos hace la puñeta y nos lleva por complicadas rutas.



Si, claro, lo de llevar prisa tiene sus cosillas. Jaleos como éste son habituales en un arcade que se dice libre y salvaje.



**PURA DIVERSIÓN ARCADE** La primera conversión de un título de SEGA para GC ha superado la prueba. Un arcade de conducción que, sin más pretensiones, rebosa diversión... y espíritu de máquina recreativa.



A veces hay que parar precipitadamente, pero todo sea por la pasta.



El centro comercial es buen lugar para buscar clientes. Y para arrasarlo.

## LO MALO ES EL PRACTICO



La teoría es fácil, pero cuando te pongas con las pruebas de "Crazy Box" lo vas a filpar. Desde salto de longitud, hasta hacer de bola en una bolera, pruebas extrañas pero entretenidas.



## POR LA VIA RÁPIDA

A la hora de atajar, no reparéis mucho en el mobiliario urbano y similares... Cualquier destrozo callejero es justificable si se llega más rápido al lugar de destino.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

85

- ▲ Dos ciudades enteras muy bien recreadas, igual que los coches, peatones...
- ▼ Falta de detalle. Se echan de menos más novedades que aprovechen el hard de Cuba.

### SONIDO

92

- ▲ La música, beafat (y si no te gusta la quitas). Efectos chimantes. Las voces, aunque en inglés, también están bien.
- ▼ Pues poco, la verdad. Las voces anglosajonas, que a saber lo que dicen.

### JUGABILIDAD

89

- ▲ En cuanto mueres las maniobras básicas, no va a haber quien te despegue.
- ▼ Que esas mismas maniobras no salgan siempre. Y que te cansas de su desarrollo extremadamente arcade.

### DURACIÓN

80

- ▲ Si te atropa te durará toda la vida.
- ▼ El "Crazy Box" se completa rápido, y las ciudades te las aprenderás al dedillo.

**TOTAL 85**

- ▲ Un juego de los que siempre puedes agarrar para echar una partidita, invita a jugar, y no pasa de moda.
- ▼ Es tan profundo como una piscina desmontable. Quizás sea demasiado arcade para algunos usuarios.

## EL RANKING

1. Crazy Taxi

En espera de más títulos de velocidad para GameCube, como los vendidos «Burn Out» o «18 Wheeler», nuestro «Crazy Taxi» ocupa el primer puesto. Aun así, no es el típico juego de coches. Su fórmula, aunque ya vista, es bastante original.





Siente la velocidad supersónica

## EXTREME G3

### FICHA TÉCNICA

NINTENDO  
GAMECUBE



- Compañía: ACCLAIM
- Desarrollador: ACCLAIM
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS
- TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO
- 1-4 JUGADORES
- 4 LIGAS + 3 MODOS
- 16 CIRCUITOS Y 12 CORREDORES
- Precio: 59,95 €
- A la venta: 3 DE MAYO

**E**l primer "racer" para GameCube no ha tardado mucho en llegar. Olvidad los coches reales y la simulación pura: aquí pilotamos motos a velocidades de vértigo.

### Ante todo, mucha velocidad

La saga «XG» siempre ha estado muy ligada a Nintendo y de hecho N64 recibió dos entregas de este juego de velocidad. Ahora le toca a GameCube demostrar hasta dónde puede llegar cuando se trata de correr a toda pastilla, y la verdad, ha **superado la prueba con éxito**.

Y es que si por algo se caracteriza «XG3» es por la tremenda velocidad a la que se desplazan las motos, que **circulan por unos circuitos tan retorcidos como alucinantes**. Son diez las pistas que se han diseñado, y todas cuentan con una cantidad impresionante de loopings, curvas peraltadas y tirabuzones que pondrán a prueba nuestra pericia como pilotos. Además, los **once**

**corredores** controlados por la CPU también se encargarán de darnos la mayor caña posible y no pararán de empujarnos contra los laterales de la pista y de dispararnos con su mejor arma. Porque esa es otra: en «XG 3» es igual de importante la habilidad al volante -o... manillar- de estas motos vanguardistas, como el **uso del armamento**, puesto que conforme avancemos en el juego podremos ir equipando nuestra máquina con un montón de armas distintas.

Por suerte, **el control se convierte en nuestro mejor aliado** para

conseguir la victoria, porque resulta de lo más **fiable e intuitivo** a pesar de utilizar todos los botones del mando. Y en situación de velocidad extrema, un control así suaviza la más que ajustada dificultad del juego.

Para el final hemos dejado el apartado técnico, que logra alcanzar el notable alto gracias a la **solidez y suavidad (60 fps) con la que se gestionan los decorados**, y la lograda ambientación de todos ellos. Por fin, el sonido pone el punto de ebullición necesario para pilotar.



Los efectos de luz son una constante durante las pruebas. Molan bastante.



Como veis, el diseño de los circuitos es bastante enrevesado. ¡Que me mareo!





Los saltos no son muy frecuentes, pero si resultan peligrosos. Tened cuidado.



La ambientación de los decorados es en plan "Blade Runner". Futurista total.



Estas bandas de colores sirven para recargar munición y energía.



## DE TIENDAS

Según ganemos carreras iremos obteniendo dinerito, que podemos (y debemos) invertirlo en motores más potentes para nuestra moto y armas extra. Ganar para sobrevivir.

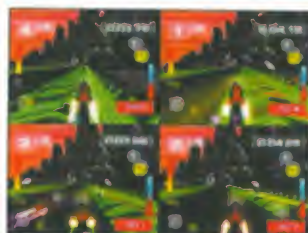


¿Qué os parece esta cuestecita? Pues acostumbraos a rampas como ésta, porque abundan en el juego. Preparados, listos...



La dificultad raya a un nivel exigente. En las últimas ligas, por ejemplo, los adversarios no pararán de dispararos.

## DIVERSIÓN MULTIJUGADOR



Como veis en las pantallas, en «XG3» es posible disputar duelos de hasta cuatro jugadores vía pantalla partida. Además, incluso con cuatro participantes en pantalla el juego no se resentirá en absoluto. La misma velocidad, que despeina.



**VERTIGINOSO** La increíble sensación de velocidad que alcanzan las motos de «XG3» os hará sentir nuevas experiencias. Pero lo mejor será que podremos controlar toda esa potencia sin problemas.



Gráficamente, el título de Acclaim pone toda la carne en el asador. Fijaos qué distancia de horizonte, qué efecto anaranjado de velocidad, qué escenario tan alucinante.

## EL ANALISIS

### GRÁFICOS

88

- ▲ Sólidos, sin rastro de neblia o "popping" y muy nitidos. Los efectos de luz lampeco están mal.
- ▼ A las motos les falta detalle. Algunos escenarios resultan demasiado oscuros.

### SONIDO

85

- ▲ La música, bestial a tope, ha sido diseñada por los desotocos Ministry of Sound.
- ▼ Los efectos de sonido, aunque de calidad, pasan mal desapercibidos.

### JUGABILIDAD

88

- ▲ El control se ha depurado mucho desde otras versiones, permitiéndonos mayor facilidad de manejo.
- ▼ La dificultad de los últimos niveles puede echar para atrás a más de uno.

### DURACIÓN

91

- ▲ Los diferentes modos de juego y las opciones multijugador aseguran diversión para varios meses.
- ▼ Se podría haber incluido un mayor número de pistas.

**TOTAL 89**

- ▲ La sensación de velocidad es impresionante, pero lo mejor es poder controlar las motos sin problemas.

- ▼ Las últimas ligas resultan verdaderamente difíciles incluso para los más diestros.

## EL RANKING

1. Wave Race Blue Storm
2. XG 3

El género de la velocidad empieza a tomar cuerpo en GameCute gracias a dos juegos tan buenos como diferentes: uno de motos acuáticas en plan simulador, y otro de motos de corte mucho más futurista que sólo por el arcade total.



# GUÍA DE COMPRAS

## ADVANCE WARS



▷NINTENDO  
▷45 €  
▷Estrategia  
▷1-4 J  
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.

Puntuación 90

## ALIENATORS



▷ACTIVISION  
▷60,04 €  
▷Plataformas  
▷1 J  
Entretenido aunque poco original plataformas, protagonizado por los personajes del "cartoon".

Puntuación 78

## ARMY MEN ADVANCE



▷3DO  
▷53,99 €  
▷Acción  
▷1 J  
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración. Sus 12 fases se acaban en un suspiro.

Puntuación 78

## ASTERIX Y OBÉLIX



▷INFOGRAMES  
▷54,99 €  
▷Arcade  
▷1-2 J  
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.

Puntuación 84

## ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



▷THQ  
▷60,04 €  
▷Plataformas  
▷1 J  
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.

Puntuación 80

## BATMAN VENGEANCE



▷UBI  
▷54,06 €  
▷Acción  
▷1 J  
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.

Puntuación 80

## BROKEN SWORD



▷UBI-BAM!  
▷49,05 €  
▷Aventura Gráfica  
▷1 J  
George Stobard se va de vacaciones a París y casi sale ardiendo. Vivito y coieando protagoniza una aventura gráfica con buen ritmo y argumento interesante, en la que vamos a sumergirnos hasta las patas. Aunque si quieres salir con buen pie, mejor utilizaras la cabeza. Todas las neuronas a ser posible. En fin, una historia que destila tensión y buen humor.

Puntuación 88

## CASTLEVANIA



▷KONAMI  
▷49,99 €  
▷Aventura  
▷1 J  
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.

Puntuación 95

## CHUCHU ROCKET!



▷SEGA  
▷54,99 €  
▷Puzzle-habilidad  
▷1-4 J  
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2500 niveles y editor de mapas. Irresistible.

Puntuación 92

## COLUMNS CROWN



▷SEGA  
▷54,99 €  
▷Habilidad  
▷1-4 J  
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡Y con 2.500 niveles!!

Puntuación 83

## CRASH BANDICOOT XS



▷VIVENDI UNIVERSAL  
▷53,99 €  
▷Plataformas  
▷1 J  
Mas de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como suele hacer Crash en una de sus numerosas y geniales animaciones.

Puntuación 92

Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.

Puntuación 92

## DAVE MIRRA



▷ACCLAIM  
▷59,95 €  
▷BMX  
▷1-2 J  
Incluye doce "biciclistas" con los que grindar por seis escenarios realistas y detallados.

Puntuación 92

## DOOM



▷ACTIVISION  
▷64,04 €  
▷Shoot'em up  
▷1-4 J  
Un clásico de la acción 3D en primera persona que se incorpora con brillantez al catálogo de Advance. Estamos ante un shooter tenso, lleno de laberintos con monstruos muy feos y muy grandes que aniquilar, montado sobre un motor rápido y suave que nos permite gozar de cada giro, de cada desplazamiento. ¿Que tú ya lo conocías? Pues eso, lo mismo.

Puntuación 92

## EARTHWORM JIM



▷THQ-MAJESCO  
▷66,05 €  
▷Plataformas  
▷1 J  
Somos un furioso gusanito dispuesto a repartir leña y saltar plataformas. Acción por los cuatro costados.

Puntuación 80

## ECKS VS SEVER



▷UBI  
▷54,99 €  
▷Plataformas  
▷1-4 J  
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.

Puntuación 91

## EL PLANETA DE LOS SIMIOS



▷UBI  
▷54,06 €  
▷Plataformas  
▷1 J  
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.

Puntuación 86

## EXTREME GHOSTBUSTERS



▷WANADOO  
▷49,99 €  
▷Plat./Acción  
▷1 J  
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.

Puntuación 86

## FILA DECATHLON



▷THQ  
▷54,99 €  
▷Atletismo  
▷1-2 J  
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... en el aporreo de botones.

Puntuación 76

## FINAL FIGHT ONE



▷UBI  
▷49,99 €  
▷Beat'em Up  
▷1-2 J  
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.

Puntuación 89

## FORTRESS



▷THQ  
▷63,05 €  
▷Puzzle  
▷1-2 J  
Un curioso puzzle en el que construimos edificios a base de apilar fichas que caen desde arriba.

Puntuación 78

## FROGGER'S ADVENTURES



▷KONAMI  
▷53,99 €  
▷Aventura-habilidad  
▷1 J  
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.

Puntuación 81

## F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▷NINTENDO  
▷45,05 €  
▷Velocidad  
▷1-4 J  
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 93

## GOLDEN SUN



▷NINTENDO  
▷45,05 €  
▷RPG  
▷1-2 J  
En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir la aventura más fantástica jamás soñada. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡y que está en castellano!!

Puntuación 95

## GRADIUS ADVANCE



▷KONAMI  
▷53,99 €  
▷Matamarcianos  
▷1 J  
Uno de los estándares de los matamarcianos. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.

Puntuación 87

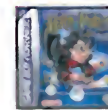
## GREMLINS: STRIPE VS GIZMO



▷WANADOO  
▷49,99 €  
▷Plataformas  
▷1-2 J  
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataforma.

Puntuación 83

## HARRY POTTER



▷ELECTRONIC ARTS  
▷54,03 €  
▷Aventura  
▷1 J  
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.

Puntuación 80

## INSPECTOR GADGET



▷LSP  
▷53,99 €  
▷Plataformas  
▷1-3 J  
Una sucesión de mamposos y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.

Puntuación 82

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. GOLDEN SUN
2. SONIC ADVANCE
3. WARIO LAND 4
4. MARIO KART SUPER CIRCUIT
5. ADVANCE WARS
6. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
7. MONSTRUOS, S.A.
8. SUPER MARIO ADVANCE
9. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
2. CRASH BANDICOOT XS

## IRIDION 3D



▷THQ  
▷66,05 €  
▷Matamarcianos  
▷1 J  
En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.

Puntuación 89

## ISS ADVANCE



▷KONAMI  
▷54,03 €  
▷Fútbol  
▷1 J  
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 92

## JACKIE CHAN ADVENTURES



▷ACTIVISION  
▷60,04 €  
▷Beat'em Up  
▷1 J  
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.

Puntuación 88

## JEDI POWER BATTLES



▷THQ  
▷59,95 €  
▷Acción  
▷1 J  
Un beat'em up con vista isométrica y sabor a Star Wars. Algunos fallos técnicos arruinan su jugabilidad.

Puntuación 73

## JIMMY NEUTRON



▷THQ  
▷59,95 €  
▷Plataformas  
▷1-4 J  
Acaba de protagonizar una película, tiene su serie y ahora estrena videojuego de corte algo infantil.

Puntuación 76

## JURASSIC PARK 3: P. BUILDER



▷KONAMI  
▷57,04 €  
▷Simulación  
▷1 J  
En este simulador controlamos un parque temático de dinosaurios. Con calles, tiendas, un divertido lio.

Puntuación 78

## KAO THE KANGAROO



▷TITUS  
▷54,03 €  
▷Plataformas  
▷1 J  
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.

Puntuación 86



### LUCKY LUKE WANTED



▷INFOGRAMES ▷Aventura  
▷54,99 € ▷1-2 J  
El vaquero protagonista una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.

Puntuación 89

### MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO  
▷45,05 €



▷Velocidad  
▷1-4 J

Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes, cercanas al diez. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadosísimo, la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.

Puntuación 96

### MAT HOFFMAN'S PRO BMX



▷ACTIVISION ▷Deportivo  
▷60,04 € ▷1-2 J  
Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos.

Puntuación 82

### MECH PLATOON



▷KEMCO ▷Estrategia  
▷57,04 € ▷1-2 J  
Juegazo de estrategia en tiempo real donde debemos llevar nuestro ejército de robots a la victoria.

Puntuación 85

### MEGAMAN BATTLE NETWORK



▷CAPCOM ▷RPG  
▷54,06 € ▷1 J  
Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

### MONSTRUOS S.A.



▷ACTIVISION ▷Plataformas  
▷60,04 € ▷1 J  
La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

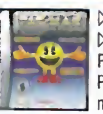
### NAMCO MUSEUM



▷NAMCO ▷Arcade  
▷54,99 € ▷1 J  
Ms. Pacman, Pole Position, Dig Dug, Galaga y Galaxian. Cinco motivos para lanzar esta "pieza de museo".

Puntuación 70

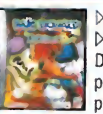
### PACMAN COLLECTION



▷NAMCO ▷Arcade  
▷53,99 € ▷1 J  
Pac-Man, Pac-Mania, Pac Attack y Pac-Man Arranged (nuevo) en el mismo cartucho.

Puntuación 70

### PATO DONALD ADVANCE



▷UBI ▷Aventura/plat.  
▷49,99 € ▷1 J  
Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa.

Puntuación 78

### KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-Habilidad  
▷45,05 € ▷1-4 J  
Guía el "stick" de Kurukuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!

Puntuación 88

### LADY SIA



▷TDK ▷Acción-Plataformas  
▷53,99 € ▷1 J  
Combina saltos, escaladas, carreras y espadas con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

### PHALANX



▷UBI ▷Shoot'em Up  
▷60,04 € ▷1 J  
Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

## LA NOVEDAD DEL MES SUPER MARIO WORLD



▷NINTENDO ▷Plataformas  
▷45,00 € ▷1-2 J  
Empieza la reconquista del mostachos. En su día fue el rey de las plataformas y, sin cambiar un ápice su porte, va a asentarse en su trono. Tenemos 96 mundos para explorar corriendo, a saltos, buceando, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

### PREHISTORIK MAN



▷TITUS ▷Plataformas  
▷53,99 € ▷1 J  
Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

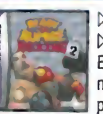
### RAYMAN ADVANCE



▷UBI ▷Plataformas  
▷49,99 € ▷1-4 J  
Viene envuelto en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa.

Puntuación 92

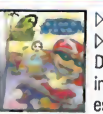
### READY TO RUMBLE 2



▷MIDWAY ▷Boxeo  
▷54,03 € ▷1 J  
El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

### ROCKET POWER



▷THQ ▷Plataformas  
▷63,05 € ▷1 J  
Divertido plataformas para tiempos infantiles. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencilote y jugable.

Puntuación 82

### SCOOBY DOO & THE CYBER-CHASE



▷THQ ▷Plataformas-acción  
▷63,05 € ▷1 J  
Scooby y la pandilla protagonizan un juego algo monótono, aunque transmite el sabor del "cartoon".

Puntuación 60

### SNOOD



▷PRISMA ▷Puzzle  
▷60,04 € ▷1-2 J  
Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color. Mejor que Bust-A-Move.

Puntuación 84

### SONIC ADVANCE

▷SEGA/INFOGRAMES  
▷54,99 €



▷Plataformas  
▷1-4 J  
Sonic se enfrenta a doce vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y los minijuegos del simpático Chao. El primero con conexión a GC.

Puntuación 94

### SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up  
▷60,04 € ▷1 J  
El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

### SPYRO: SEASON OF ICE



▷VIVENDI U. ▷Aventura/acción  
▷54,06 € ▷1 J  
Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

### SUPER BUST-A-MOVE



▷TAITO ▷Puzzle  
▷49,99 € ▷1-2 J  
Adictivo puzzle rompedor de burbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

### SUPER DODGE BALL ADVANCE



▷UBI ▷Deportivo  
▷54,06 € ▷1-2 J  
Juega al balón-prisionero con gráficos simpáticos, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

### SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas  
▷45,05 € ▷1-4 J  
Pese a que dentro de nada saldrá el nuevo Mario Advance 2, esta entrega sigue conservando todo el interés del mundo. El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y

Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble

Puntuación 94

### SUPERNENAS



▷UBI ▷Shooter  
▷54,99 € ▷1-3 J  
Controlamos a nuestras nenitas en plan naves galácticas, con un shoot'em up contra Mojo Jojo.

Puntuación 74

### SUPER STREET FIGHTER II



▷CAPCOM ▷Lucha  
▷54,06 € ▷1-2 J  
¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada.

Puntuación 93

### TANG TANG



▷TAKE 2 ▷Plataformas/puzzle  
▷60,04 € ▷1 J  
Crea tu camino a base de bloques para alcanzar los objetivos. Divertido, pero regulín técnicamente.

Puntuación 78

### TEKKEN ADVANCE



▷Namco ▷Lucha  
▷54,99 € ▷1-2 J  
Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate  
▷57,04 € ▷1 J  
Te guste o no el skate, Tony Hawk convierte tu Advance en una explosión de jugabilidad.

Puntuación 96

### TOTAL SOCCER 2002



▷UBI ▷Fútbol  
▷49,99 € ▷1-2 J  
La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

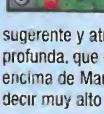
### WARIO LAND 4



▷NINTENDO ▷Plataformas  
▷45,05 € ▷1 J  
Una nueva genialidad platáformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree.

Puntuación 92

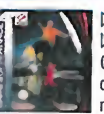
### X-GAMES SKATEBOARDING



▷KONAMI ▷Skate  
▷57,04 € ▷1 J  
Cartucho con dos caras. Genial la de los saltos en los half-pipes, y menos buena la de los circuitos.

Puntuación 79

### X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



▷ACTIVISION ▷Beat'em Up  
▷60,04 € ▷1-2 J  
Estreno irregular en Advance. Regular la parcela técnica, y de jugabilidad no va sobrado.

Puntuación 76



# GUÍA DE COMPRAS

## 24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.

Puntuación 89

## ALONE IN THE DARK



▷INFOGRAMES ▷Aventura  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.

Puntuación 90

## BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación 86

## BEACH 'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación 90

## CROC 2



▷THQ ▷Aventura  
▷39,01 € ▷1J, GBC  
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.

Puntuación 89

## DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas  
▷42,01 € ▷1-2J, GBC, I.  
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación 95

## DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

## F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

Puntuación 92

## GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle  
▷39,00 € ▷1J, GBC  
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

Puntuación 85

## HARRY POTTER



▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG  
▷42,01 € ▷1-2 J  
Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juego.

Puntuación 96

## INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura  
▷39,00 € ▷1J, GBC  
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

## INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo  
▷36,00 € ▷1J, GB  
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.

Puntuación 90

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
2. MONSTRUOS, S.A.
3. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
4. POKÉMON CRISTAL
5. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
6. SUPER MARIO BROS. DELUXE
7. WARIO LAND 3
8. POKÉMON ORO
9. DONKEY KONG COUNTRY
10. SHREK

## LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



▷INFOGRAMES ▷Aventura  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación 81

## LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



▷NINTENDO ▷Pinball  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.

Puntuación 83

## LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.

Puntuación 90

## LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación 90

## MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf  
▷36,00 € ▷1J, GBC  
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

## MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC, T  
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

## METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

## MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras  
▷36,00 € ▷1-8J, GBC  
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

## MONSTRUOS S.A.



▷THQ ▷Plataformas  
▷41,99 € ▷1J  
Mike y Sullivan, profesionales del susto se escapan del fantástico filme que protagonizan para hacer lo propio en un estupendo cartucho para GBC. Lo divertido de su desarrollo, con

distintas misiones que cumplir y la posibilidad de alternar a los dos personajes, y un nivel técnico bastante trabajado, son los factores que nos invitan a recomendaros su compra.

Puntuación 84

## PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura  
▷42,01 € ▷1-2J, GBC  
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

## POKÉMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG  
▷23,98 € ▷1-2J, GB  
El cartucho responsable de la Pokemania que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

## POKÉMON CRISTAL



▷NINTENDO ▷RPG  
▷45,02 € ▷1-2J, Printer Infr.  
El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora

Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 98

## POKÉMON ORO Y PLATA



▷NINTENDO ▷RPG  
▷45,02 € ▷1/2J, GB, Infr., Printer  
Las novedades en cuanto a Pokémon, guardadas pre-evoluciones, Celebi, formas de Uppown, nuevo mundo... ¡te atraparán sin remisión! ¡Probarlo es caer a sus pies

Puntuación 97

## POKÉMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball  
▷36,00 € ▷1J, GB  
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

## POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris  
▷39,01 € ▷1-2J, GBC  
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

## POKÉMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG  
▷23,98 € ▷1-2J, GB  
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

## POKÉMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas  
▷36,00 € ▷1-2J, GB  
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

## RAYMAN



▷UBI ▷Plataformas  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

## RESIDENT EVIL GADEN



▷CAPCOM ▷Aventura  
▷42,01 € ▷1J, GBC  
La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.

Puntuación 85

## SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica  
▷39,01 € ▷1J, GBC  
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

## SNOOPY TENNIS



▷INFOGRAMES ▷Tenis  
▷34,99 € ▷1-2J, GBC  
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación 90

## SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas  
▷39,00 € ▷1J, GBC  
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

## SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas  
▷36,00 € ▷1-2J, GBC  
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94



### BANJO-TOOIE



NINTENDO  
75,07 €  
Aventura  
1-4J, R, E  
Mucho más grande que el original y con la firma de RARE en el corazón.

Puntuación 97

### DONKEY KONG 64



NINTENDO  
78,07 €  
Plataformas  
1-4J, R, E  
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

### EXCITEBIKE 64



NINTENDO  
60,04 €  
Motocross  
1-4 J, R, C, E  
Un divertido juego de motos bien hecho, exigente y brillante para multijugador.

Puntuación 94

### GOLDENEYE 007



NINTENDO  
39,00 €  
Espías  
1-4J, R  
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

### JET FORCE GEMINI



NINTENDO  
60,04 €  
Acción  
1-4J, R  
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

### MARIO PARTY 3



NINTENDO  
72,06 €  
Tablero  
1-4J, R  
Para echar una tarde de diversión total con tres amigos. ¡¡70 minijuegos!!

Puntuación 92

### MONACO GP 2



UBI  
39,00 €  
Carreras  
1-2J, C, R  
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

### PERFECT DARK



NINTENDO  
66,05 €  
Espías  
1-4J, R, E  
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

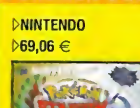
### POKÉMON SNAP



NINTENDO  
36,00 €  
Fotografía  
1J  
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

### POKÉMON STADIUM 2



NINTENDO  
69,06 €  
Combate  
1-4J, T  
Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, sobre todo en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubrirnos muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.

Puntuación 92

### RIDGE RACER 64



NAMCO  
60,04 €  
Carreras  
1-4J, R  
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

### SUPER SMASH BROS.



NINTENDO  
60,04 €  
Lucha  
1-4J, R  
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

### ZELDA: MAJORA'S MASK



NINTENDO  
78,07 €  
RPG-Acción  
1J, R, E  
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

### ZELDA: OCARINA OF TIME



NINTENDO  
39,00 €  
RPG-Acción  
1J, R  
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

### WAVE RACE 64



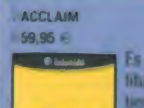
NINTENDO  
39,00 €  
Carreras  
1-4J, C  
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

### LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON SNAP
2. PERFECT DARK
3. ZELDA: MAJORA'S MASK
4. NBA JAM 2000
5. POKÉMON PUZZLE LEAGUE
6. EXCITEBIKE 64
7. POKÉMON STADIUM 2
8. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS
9. TUROK: RAGE WARS
10. MARIO TENNIS

### CRAZY TAXI



ACCLAIM  
59,95 €  
Conducción  
1J  
Es pura diversión arcade. Un título que aunque ya tiene su tiempo, llega a GameCube después a convertirse en un juego que busca diversión, entretenimiento, jugabilidad y desafíos al volante. Hay además calidad gráfica, mapeados bien contruados y unos cuantos modos de juego para alargar la duración. ¿Habías querido ser taxista alguna vez? Bueno, aquí puedes probar, y además hacer un poco el loco.

Puntuación 89

### EXTREME G3



ACCLAIM  
59,95 €  
Velocidad  
1-4J  
Si eres seguidor de esta serie de carreras de motos futuristas, esta nueva versión es va a poner los pelos de punta. La potencia de G3 pone en liza una velocidad supersónica que sin embargo no se escapa al control del pad. Por la velocidad y control se dan la mano en un juego que gráficamente raya a un nivel excelente y que a nivel audio se sale de moderna. Si no eres seguidor, también se molará.

Puntuación 89

### LA NOVEDAD DEL MES



LUCASARTS  
65,95 €  
Shooter aéreo  
1J  
El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE. Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, sonido de láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias.

Puntuación 95

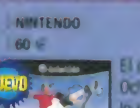
### LUIGI'S MANSION



NINTENDO  
60 €  
Combate  
1J  
Luigi debe localizar a Mario en una vieja mansión plagada de fantasmas. El Gran Hermano cuenta con un aspirador con el que va a absorber a todos los ectoplasmas que pululan por allí. Suena divertido y resulta aún más de lo que suena. La apariencia de la casa es un puntazo, y las habilidades de Luigi eclipsan al propio Mario. Para eso ha estrenado el esta vez la consola. La única pega es que nos ha parecido un poco corto.

Puntuación 92

### TONY HAWK'S PRO SKATER 3



NINTENDO  
60 €  
Skate  
1-2  
El cielo de los adictos a Tony. Ocho niveles más grandes de lo que puedas imaginar, trucos skate reales con animaciones de película, música de romper el subwoofer y además, los "manuels" y el innovador "revert" que permiten hilar combes de varios minutos. ¿Qué nunca has jugado? Pues esta es la mejor versión para empezar porque incluye un tutorial estupendo, cinco modos para dos jugadores, editor de circuitos y de personajes.

Puntuación 96

Con estos primeros juegos, Cube ofrece una línea de títulos para todo el mundo.

### WAVE RACE BLUE STORM



NINTENDO  
60 €  
Combate  
1-4J  
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. La mejor de pilotar las motos acuáticas del Wave Race es precisamente eso, la sensación de que estamos cabalgando sobre las olas, y de que las olas están vivas. Eso te dejará alucinado una cantidad de horas. Cuando reacciones puedes participar en su campeonato, probar el modo acrobático o desahogar a tus amigos. Eso sí, en el fondo es de carreras de motos acuáticas.

Puntuación 93

### RESÉRVAMOS

#### EL 3 DE MAYO...

BATMAN  
UBI  
Esperamos mucho de este juego protagonizado por uno de nuestros héroes favoritos. Al menos disfrutaremos de calidad gráfica y técnica. El Joker se encargará de darnos la guerra necesaria.



#### A FINALES DE MAYO...

BURNOUT  
ACCLAIM  
Un juego de coches diferente, original, con un nuevo planteamiento de la velocidad. Son carreras salvajes, al límite, con riesgo de pegarnos un golpe y que lo veamos repetido varias veces.



#### A LO LARGO DE MAYO...

MUNDIAL FIFA 2002  
EA SPORTS  
Emocionados estamos por volver a ponernos a los mandos de este clásico del fútbol. Además se trae la licencia del mundial de Japón y Korea, así que vamos a ver si ganamos algo con España.



#### EL 24 DE MAYO...

NBA COURTSIDE 2002  
NINTENDO  
Este basket es para apasionarse. Siguiendo la estela de las entregas de Nintendo 64, el espectáculo se ha convertido en el punto clave, por encima del realismo. Así que vamos a fiar encostando.



Luigi's Mansion, Rogue Leader y Wave Race son los favoritos de la redacción.



- ▶ Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- ▶ Al fin tendrás todas las MO en tu poder.
- ▶ Claves y pistas para llegar al final de la aventura.

Manual de estrategia para entrenadores

# POKÉMON

## ORO Y PLATA

DÉCIMOPRIMERA PARTE

Entre la Ruta 44 y Ciudad Endrino, donde combatirás al último líder de Gimnasio, tendrás que pasar por la Ruta Helada. Pero no te preocupes, que pasar por allí tiene premio. Nada menos que la última Máquina Oculta del juego, Cascada. No, no es que te la vayan a dar rota, hombre... bueno, mira, léelo tú mismo, que está todo muy bien explicadito.

## Ruta 44

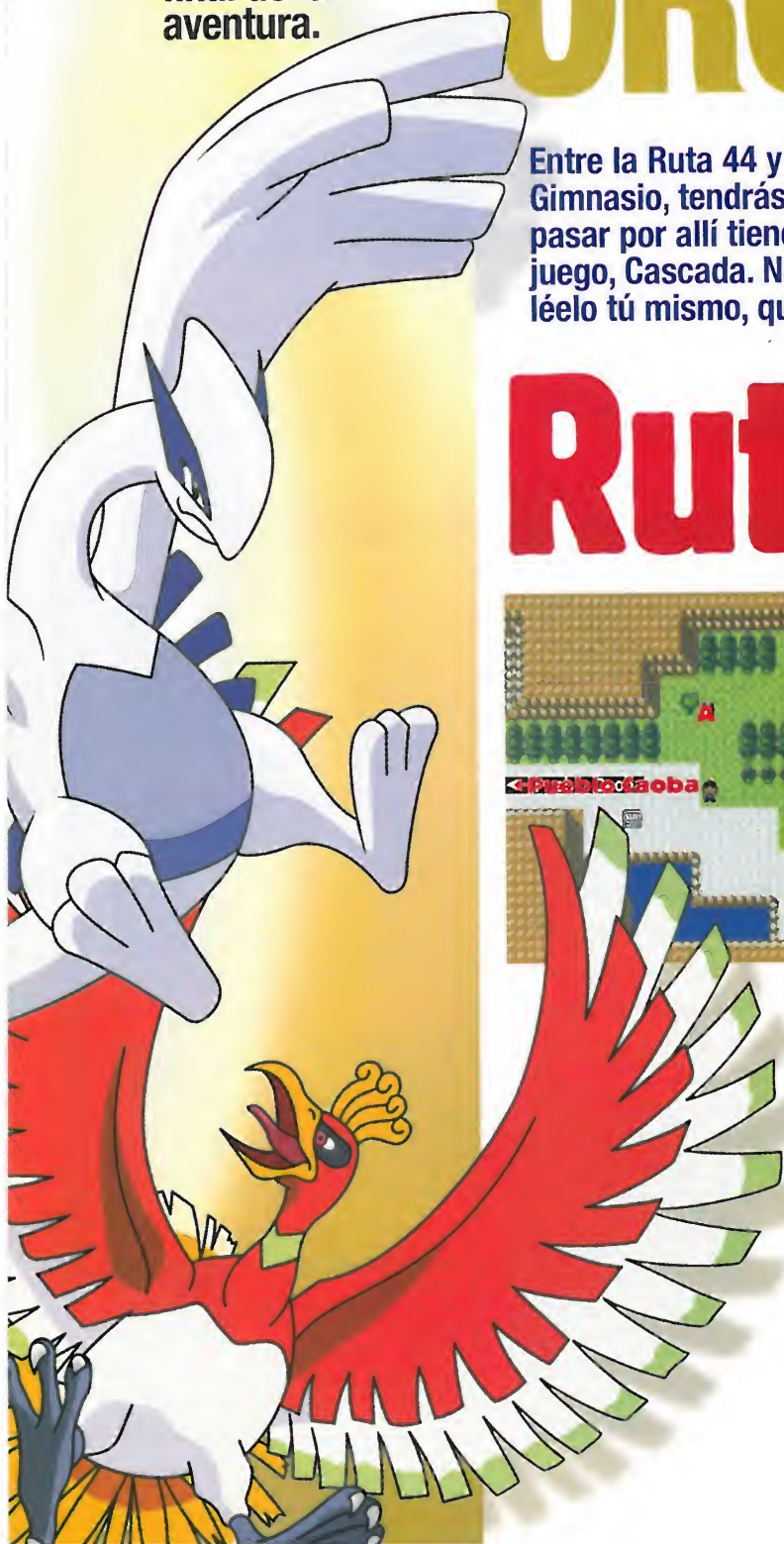
Después de liberar la RADIO de CIUDAD TRIGAL de la tiranía del Team Rocket, vuelve a Pueblo Caoba y sal hacia esta ruta.



### NO LO OLVIDES

#### El teléfono de Remoraid

El entrenador que hay junto al lago es un pescador que se llama DAVID. Graba su número en tu Pokégear y recibirás una llamada en cuanto aparezcan los bancos de Remoraid en la Ruta 44. Recuerda que, desde que recibes la llamada, tendrás una media hora para ir a pescar a Remoraid.

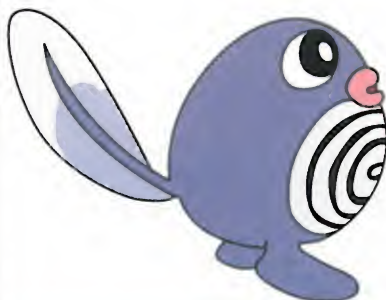




# ¡Hazte con todos!

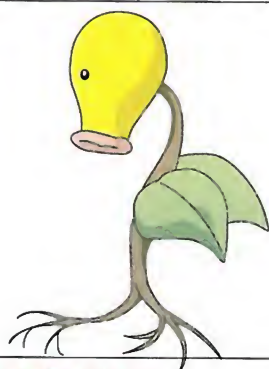
## POLIWAG

● Todo el día ● Todo el día



## BELLSPROUT

● Todo el día ● Todo el día



## WEEPINBELL

● Todo el día ● Todo el día



## LICKITUNG

● Todo el día ● Todo el día



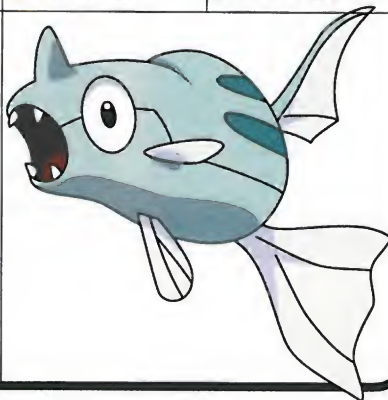
## TANGELA

● Todo el día ● Todo el día



## REMORAID

● Todo el día ● Todo el día



## Pokétruco

Los problemas de estado que puede sufrir un Pokémon se pueden dividir en dos grandes grupos:

- Veneno, parálisis, quemadura, sueño y congelación. Estos son los verdaderos problemas de estado, aparecen indicados en la pantalla y un Pokémon nunca podrá sufrir dos de ellos simultáneamente.
- Confusión, Maldición, Pesadilla, Atracción, Retroceder y Drenadoras. Estos problemas no aparecen indicados en la pantalla. Un Pokémon puede sufrir varios de estos problemas a la vez.

## ¡CONSÍGUELOS!

A. ANTIQUEMABAYA

B. MAX. REVIVIR

C. ULTRA BALL

## # 02 IVYSAUR

Puede aumentar su fuerza con energía solar. Esta hace crecer el capullo de su lomo.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Latigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Somnifero	Planta
Nv 22	Hoja Afilada	Planta
Nv 29	Dulce Aroma	Normal
Nv 38	Desarrollo	Normal
Nv 47	Síntesis	Planta
Nv 56	Rayo Solar	Planta

EVOLUCIÓN  
Bulbasaur ► Ivysaur (Nv 16) / Venusaur (Nv 32)



¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

## # 03 VENUSAUR

Llena su cuerpo de energía con los rayos solares que captan sus anchos pétalos.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Latigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Somnifero	Planta
–	Hoja Afilada	Planta
–	Dulce Aroma	Normal
Nv 41	Desarrollo	Normal
Nv 53	Síntesis	Planta
Nv 65	Rayo Solar	Planta

EVOLUCIÓN  
Bulbasaur ► Ivysaur (Nv 16) / Venusaur (Nv 32)



¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

## # 04 CHARMANDER

La llama de su cola indica su fuerza vital. Si está débil, la llama arderá más tenue.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Ascuas	Fuego
Nv 13	Pantallahumo	Normal
Nv 19	Furia	Normal
Nv 25	Cara Susto	Normal
Nv 31	Lanzallamas	Fuego
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 43	Furia Dragón	Dragón
Nv 49	Giro Fuego	Fuego

EVOLUCIÓN  
Charmander ► Chameleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)



¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	–

## # 05 CHARMELEON

Por naturaleza, se acalora con facilidad: siempre está buscando enemigos.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Pantallahumo	Normal
Nv 20	Furia	Normal
Nv 27	Cara Susto	Normal
Nv 34	Lanzallamas	Fuego
Nv 41	Cuchillada	Normal
Nv 48	Furia Dragón	Dragón
Nv 55	Giro Fuego	Fuego

EVOLUCIÓN  
Charmander ► Chameleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)



¡Lo tengo!

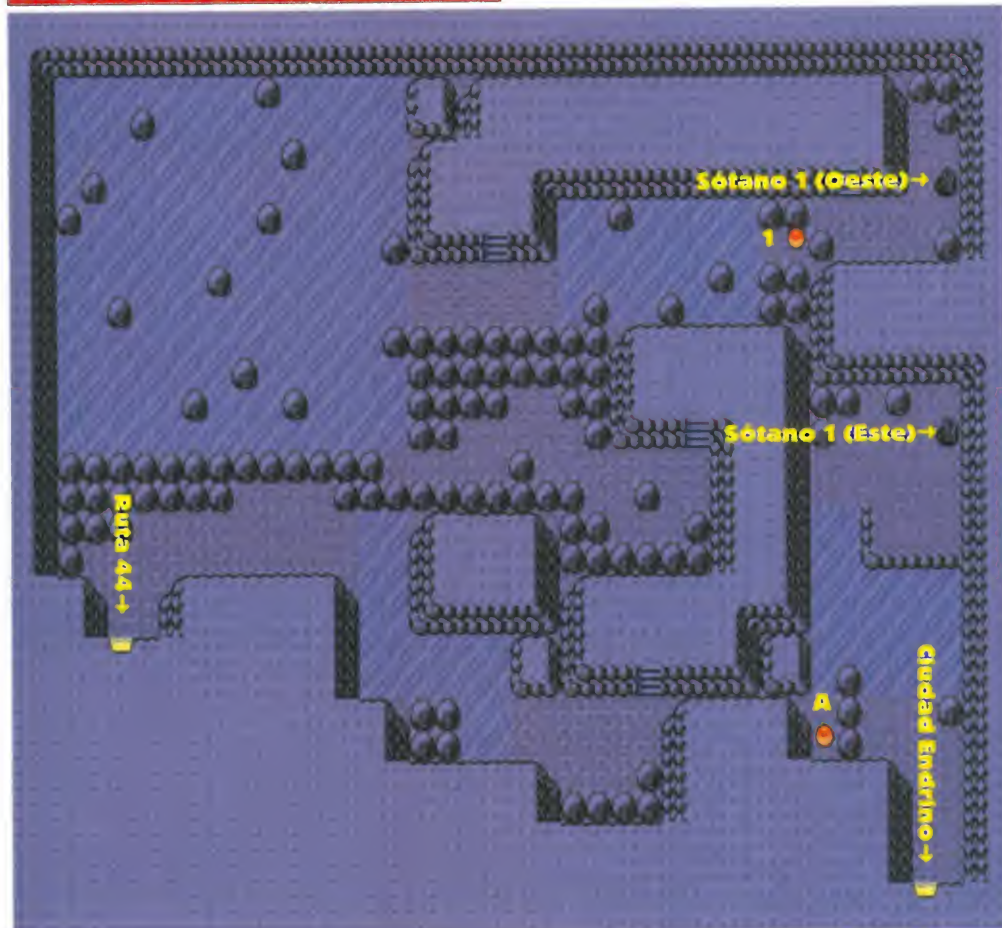
Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	–



# Ruta Helada

Aquí hace frío, pero si te pones el abrigo y entras, tendrás la oportunidad de capturar Pokémon de hielo y podrás recoger CASCADA, la última MO del juego.

## CUEVA DE ENTRADA DE RUTA HELADA



## SÓTANO 1 DE GALERÍA OESTE



## SÓTANO 1 DE GALERÍA ESTE



## SÓTANO 2 DE GALERÍA OESTE



## SÓTANO 2 GALERÍA ESTE



## SÓTANO 3 DE RUTA HELADA





# NO LO OLVIDES



## 1 MO 07, CASDADA

Antes de recoger la última Máquina Oculta del juego tendrás que resolver el laberinto que te plantea la pista de hielo. Para hacerlo, colócate en la misma posición que ves en la imagen y pulsa la siguiente secuencia de teclas: Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha. Tras salir del laberinto, avanza, entra en la siguiente pista de hielo y recoge la MO CASDADA.



## Pokétruco

La técnica del DOBLE EQUIPO es básicamente una técnica defensiva que crea copias imaginarias del que lo usa, desorientan al rival y reducen su precisión. Si es usada adecuadamente por un Pokémon veloz, este Pokémon podrá esquivar muchos golpes, incluso los que son muy precisos. Sin embargo, existen movimientos como Rapidez y Finta que no se verán afectados por DOBLE EQUIPO y siempre acertarán.

## ¡Hazte con todos!

### ZUBAT

● Mañana y Noche

● Mañana y Noche



### GOLBAT

● Todo el día

● Todo el día



### JYNX

● Todo el día

● Todo el día



### SWINUB

● Todo el día

● Todo el día



### DELIBIRD

● No hay

● Todo el día

## ¡CONSÍGUELOS!

A. MÁS PP.

B. MÁX. POCIÓN.

C. CURA TOTAL.

D. ANTIDERRETIR.

E. MT 44 (DESCANSO).

F. HIERRO.

## # 06 CHARIZARD

Si CHARIZARD se enfurece, la llama de su cola producirá destellos de color azul claro.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Ascuas	Fuego
—	Pantallahumo	Normal
—	Furia	Normal
—	Cara Susto	Normal
—	Lanzallamas	Fuego
Nv 36	Ataque-Ala	Volador
Nv 44	Cuchillada	Normal
Nv 54	Furia Dragón	Dragón
Nv 64	Giro Fuego	Fuego

EVOLUCIÓN  
Charmande → Chameleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)



¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Volador
Oro	—
Plata	—

## # 07 SQUIRTLE

Su caparazón es blando al nacer. Pero pronto se endurecerá y resistirá cualquier amenaza.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 4	Látigo	Normal
Nv 7	Burbuja	Agua
Nv 10	Refugio	Agua
Nv 13	Pistola Agua	Agua
Nv 18	Mordisco	Simiestro
Nv 23	Giro Rápido	Normal
Nv 28	Protección	Normal
Nv 33	Danza Lluvia	Agua
Nv 40	Cabezazo	Normal
Nv 47	Hidro Bomba	Agua

EVOLUCIÓN  
Squirtle → Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)



¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	—
Plata	—

## # 08 WARTORTLE

Es reconocido como símbolo de longevidad. Tienen algas sobre el caparazón.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
—	Burbuja	Agua
—	Refugio	Agua
—	Pistola Agua	Agua
Nv 19	Mordisco	Simiestro
Nv 25	Giro Rápido	Normal
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Danza Lluvia	Agua
Nv 45	Cabezazo	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua

EVOLUCIÓN  
Squirtle → Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)



¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	—
Plata	—

## # 09 BLASTOISE

Se hace más pesado para contrarrestar la fuerza de los chorros de agua que dispara.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Látigo	Normal
—	Burbuja	Agua
—	Refugio	Agua
—	Pistola Agua	Agua
—	Mordisco	Simiestro
—	Giro Rápido	Normal
—	Protección	Normal
Nv 42	Danza Lluvia	Agua
Nv 55	Cabezazo	Normal
Nv 68	Hidro Bomba	Agua

EVOLUCIÓN  
Squirtle → Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)



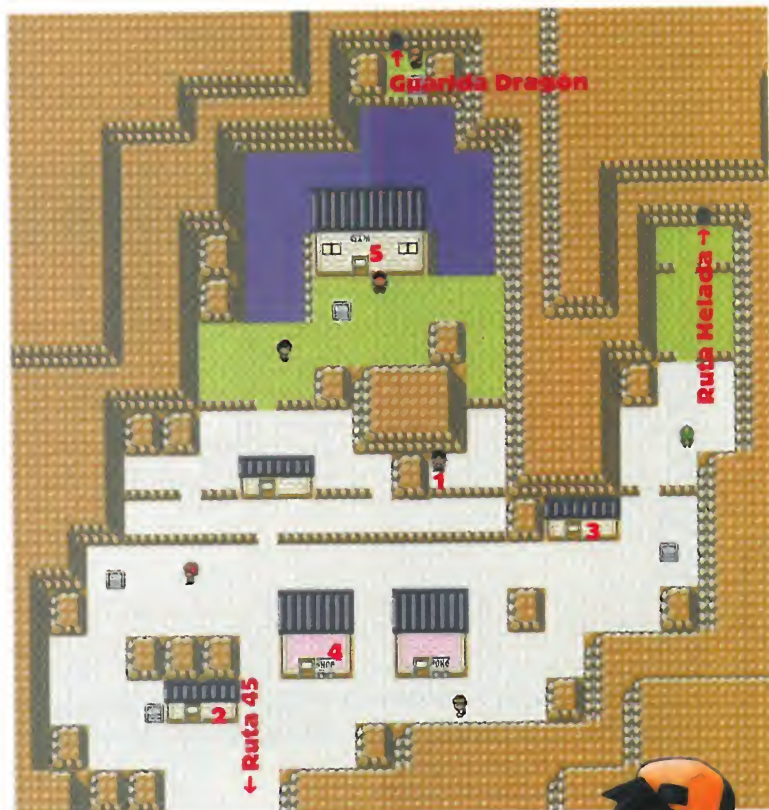
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	—
Plata	—



# Ciudad Endrino

¡Por fin!. La última medalla de Johto te espera.



## NO LO OLVIDES



### 1 El HECHIZO del sábado

Si paseas un sábado por Ciudad Endrino, deberías **charlar con Sabino**. Aunque el muchacho es poco hablador, te dará **HECHIZO**, un objeto que mejora los movimientos de tipo fantasma.



### 2 El QUITA-MOVIMIENTOS

Este personaje te prestará una gran ayuda para tener a tus Pokémon a punto ya que es capaz de borrar cualquier movimiento de cualquier Pokémon. Por ejemplo, el **QUITA-MOVIMIENTOS** puede borrar las Máquinas Ocultas o eliminar movimientos que impiden enviar Pokémon a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO.



### 3 Consigue a Rhydon

Cuando tengas un **DRAGONAIR** (hembra), puedes venir aquí y **cambiarlo por un Rhydon de nivel 30**. Ten en cuenta que, aunque más adelante podrás capturar a Rhyhorn y hacerlo evolucionar a Rhydon, los Pokémon de otros entrenadores crecen más rápido.



Cuida bien de RHYDON.

### 4 La tienda

Esta es la última tienda de Johto y quizá la más interesante. Aquí puedes comprar **MÁX. REPEL**, el repelente de Pokémon salvajes más duradero de todos. Los productos que encuentras son:



MÁX. REPEL evita que se acerquen.

#### LISTA DE PRECIOS

Súper Ball	600	Defensa X	550
Revivir	1500	Máx. Poción	2500
Ultra Ball	1200	Ataque X	500
Máx. Repel	700	Cura Total	600
Hiper Poción	1200		



### Pokétruco

Existen movimientos que cambian el tiempo meteorológico. Aunque no lo parezca, resultan muy efectivos durante el combate. Veamos el motivo:

- **DÍA SOLEADO**: hace que el sol pegue con fuerza. De esta forma el poder de los ataques de **tipo FUEGO** se multiplica por 1,5, pero el de los de **AGUA** se reduce a la mitad.
- **DANZA LLUVIA**: hace que empiece a caer un chaparrón. El poder de los movimientos de **AGUA** se multiplica por 1,5, pero el de los de **FUEGO** se reduce a la mitad.

### 5 Gimnasio

Para llegar hasta Débora, la líder del gimnasio, tienes que subir a la primera planta del gimnasio, luchar con los entrenadores de esta planta y **lanzar una piedra por cada agujero**. Ahora podrás cruzar la lava y luchar contra Débora [11].

Cuando derrotes a Débora no recibirás la medalla y deberás ir a la **GUARIDA DRAGÓN** para conseguirla.





## Líder Pokémon #8

Débora [12] usa los míticos y sagrados Pokémon de tipo dragón. Son difíciles de dañar y harán que este combate sea el más duro de todos los que has disputado.



## Débora

Los Dragonair de Débora son Pokémon de tipo dragón y Kingdra, el más poderoso, es de tipo agua/dragón. Las debilidades de los dragones son los ataques de tipo hielo y los de tipo dragón. Kingdra, por ser de tipo agua, no será débil frente al hielo.

## Equipo de Débora

**DRAGONAIR** Nv 37 (TRES)



**KINGDRA** Nv 40



## Consejos para Débora

Este combate sería ideal para un Lapras de nivel 36 y su RAYO HIELO. Si no lo tienes, vuela al Centro Comercial de Ciudad Trigel y compra PUÑO HIELO. Enséñasela al Pokémon más poderoso que la pueda aprender (por ejemplo un Feraligatr de nivel 38) y aliméntale con CALCIO, CARBURANTE,... También puedes ayudarte del Gyarados rojo que capturaste siempre que su nivel sea superior a 35.

## Premios Débora

### MEDALLA DRAGÓN

Con esta medalla, que te dará Débora en la GUARIDA DRAGÓN, te obedecerán todos los Pokémon y podrás usar CASCADA fuera del combate.

### MT 24, DRAGOALIENTO

Ataque de tipo dragón. Tiene una probabilidad de uno entre tres de paralizar al rival.

## # 10 CATERPIE

Despide un hedor horrible de sus antenas, con el que repele a sus enemigos.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Disp. Demora	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	—
Plata	—

EVOLUCIÓN  
Caterpie → Metapod (Nv 7 / Butterfree (Nv 10))

## # 11 METAPOD

Prepara su evolución fortaleciendo su caparazón para proteger su débil cuerpo.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Disp. Demora	Bicho
Nv 7	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	—
Plata	—

EVOLUCIÓN  
Caterpie → Metapod (Nv 7 / Butterfree (Nv 10))

## # 12 BUTTERFREE

El polvo hidrófugo de sus alas le permite recoger miel, incluso bajo lluvia intensa.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Disp. Demora	Bicho
—	Fortaleza	Normal
Nv 10	Confusion	Psíquico
Nv 13	Polvero Veneno	Veneno
Nv 14	Paralizador	Planta
Nv 15	Sonífero	Planta
Nv 18	Supersónico	Normal
Nv 23	Remolino	Normal
Nv 28	Tornado	Volador
Nv 34	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 40	Velo Sagrado	Normal

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	—
Plata	—

EVOLUCIÓN  
Caterpie → Metapod (Nv 7 / Butterfree (Nv 10))

## # 13 WEEDLE

Ataca con la púa de 5cm de su cabeza. Suele encontrarse debajo de las hojas que come.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Picotazo Ven	Veneno
—	Disp. Demora	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

HABILIDAD

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	—
Plata	—

EVOLUCIÓN  
Weedle → Kakuna (Nv 7 / Beedrill (Nv 10))



# Guarida Dragón

Cuando encuentres el COLMILLO DRAGÓN, aparecerá Débora para entregarte tu última medalla de Johto. Ya estás listo para dirigirte a la LIGA POKÉMON.

## CUEVA ENTRADA



## SÓTANO 1



## SÓTANO 2



## NO LO OLVIDES



### EL COLMILLO DRAGÓN y la última medalla

Navega por el lago de la GUARIDA DRAGÓN hasta la orilla de la derecha. Recoge el COLMILLO DRAGÓN y espera a que Débora te de tu medalla [13].



verdadero poder.  
Toma esta MEDALLA.



## Pokétruco

El Aerochorro de Lugia y el Fuegosagrado de Ho-oh son movimientos exclusivos de éstos Pokémon que no deberías borrar nunca. Veamos por qué:

- **Aerochorro de Lugia:** ataque de tipo volador con un PODER de 100 y una PRECISIÓN de 95. Además, se suele convertir en golpe crítico (dobla la potencia).
- **Fuegosagrado de Ho-oh:** ataque de tipo fuego con un PODER de 100 y una PRECISIÓN de 95. Además, puede usarse congelado, descongela al que lo usa y encima tiene una probabilidad del 50% de quemar al Pokémon rival.



## Pokétruco

Wobbuffet es un Pokémon de tipo psíquico que podrás capturar en Cueva Oscura. Los movimientos que conoce son tan especiales que merece la pena estudiarlos:

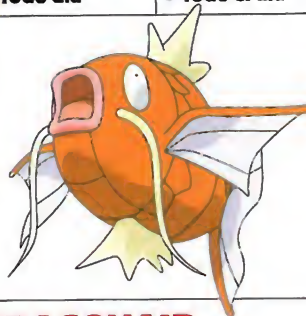
- **CONTADOR:** movimiento de respuesta que devuelve el doble de daño de un ataque físico. Muy preciso.
- **MANTO ESPEJO:** el oponente recibirá el doble de daño que recibió el usuario de un ataque especial. Muy preciso.
- **VELO SAGRADO:** poder místico que protege al usuario durante cinco turnos de los problemas de estado.
- **MISMODESTINO:** movimiento que debilita al oponente si el usuario se debilita al utilizar este ataque.

Estos movimientos, en especial CONTADOR y MANTO ESPEJO, hacen que Wobbuffet sea un Pokémon que pueda sorprender a los más fuertes.

## ¡Hazte con todos!

### MAGIKARP

● Todo el día ● Todo el día



### DRAGONAIR

● Todo el día ● Todo el día

### DRATINI

● Todo el día ● Todo el día



## ¡CONSÍGUELOS!

A. REVIVIR (OBJETO OCULTO).

B. ELIXIR MÁX. (OBJETO OCULTO).



## CIUDAD ENDRINO Y LA GUARIDA DEL DRAGÓN

### OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:

- **MEDALLA DRAGÓN (TE LA ENTREGA DÉBORA DESPUÉS DE CONSEGUIR EL COLMILLO DRAGÓN).**

### RECORRIDO

**NOTA IMPORTANTE:** Si no liberaste la Radio de Ciudad Trigo de la ocupación del Team Rocket, cuando llegues a Ciudad Endrino encontrarás el gimnasio bloqueado).

Al salir de la RUTA HELADA habrás llegado a CIUDAD ENDRINO. Ve al CENTRO POKEMON y luego al gimnasio. Este gimnasio tiene dos plantas y para llegar hasta Débora,

la líder del gimnasio, deberás ir a la planta de arriba y arrojar una piedra por cada agujero.

Para derrotar DÉBORA hay que tumbar a tres Dragonair de nivel 37 y a un Kingdra de nivel 40. Cuando la venzas, no querrá darte la medalla al no considerarte preparado para la LIGA POKÉMON. Para conseguirla, Débora exige que vayas a la GUARIDA DRAGÓN y le traigas el COLMILLO de DRAGÓN [A].

Sal del gimnasio, haz SURF en el lago que hay detrás del gimnasio y llegarás a la entrada de la GUARIDA DEL DRAGÓN. Entra, baja hasta el lago subterráneo y haz SURF. Utiliza un Pokémon que sepa TORBELLINO (MO 06) para quitar el

remolino, continúa navegando hasta la orilla que hay más al Este, sal del agua, avanza hacia el norte y recoge el COLMILLO DRAGÓN. En ese momento aparecerá DÉBORA y te dará la Medalla Dragón [B]. Esta medalla permite

usar CASCADA fuera del combate y que todos los Pokémon te obedezcan. También recibirás la MT 24 (DRAGOALIENTO). Ya estás listo para dirigirte a la LIGA POKÉMON. Continuaremos con ella en breve, de momento, ve entrenándote.



Ve allí y tráeme el COLMILLO de



CARLOS recibió la MEDALLA DRAGÓN.

# 5'00 DES CUE NTO

## €uros

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL. C. de Hormigueras, 124, ptal. 5 - 5ª F - 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 3,58 euros, Baleares + 4,78 euros).

NOMBRE .....

APELLIDOS .....

DIRECCIÓN .....

POBLACIÓN .....

CÓDIGO POSTAL ..... PROVINCIA .....

TELÉFONO ..... MODELO DE CONSOLA .....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO .....

Dirección e-mail .....



Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5ª F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/05/2002 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



▶ Encuentra todos los CDs fácilmente, sin deambular durante horas.

▶ Domina todos los mundos y todas las zonas. Las ocultas también.

▶ Cárgate a todos los jefes de cada nivel.

▶ Y consigue todos los cofres antes de que termine el tiempo límite.



¿Dónde están mis compaaacts?

# WARIOLAND 4

¡Eh, tú! ¿Qué haces ahí parado? Ya sé que gracias a ti puedo hurgarme la nariz sobre este montón de dinero pero... ¡recuerda que faltan los 16 CDs! ¿Es que no piensas ayudarme? Pues a leerte la guía de los chicos de NA.

## ENTRY PASSAGE

### 1 Hall of Hieroglyphs

- Sin CD
- Tiempo restante 1:00

### JEFE Spoiled Rotten

- Tiempo 1:00
- Estrategia: Atácale por la espalda (¡traidor!).

## ESMERALD PASSAGE

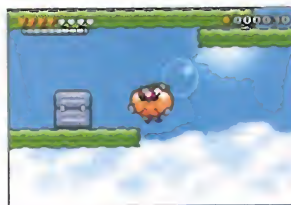
### 1 Palm Tree Paradise

- CD 1. En la quinta pantalla, oculto tras una pared falsa a la derecha.
- Tiempo restante 1:30



### 2 Wildflower Fields

- CD 2. Nada más empezar el nivel, déjate pinchar por la primera abeja para convertirte en "moflos aerostáticos"... o globo, vale. Arriba del todo a la izquierda está el CD esperándote.
- Tiempo restante 2:30



### 3 Mystic Lake

- CD 3. Junto a la puerta de salida, una vez has pisado la pobre ranita, ve a la izquierda. Para romper el bloque azul, rueda desde una cuesta.
- Tiempo restante 3:00



### 4 Monsoon Jungle

- CD 4. Tras la zona de las plataformas sobre el agua, entrarás en otra con un bloque marrón en el techo. Rómpelo lanzando algún enemigo y deja que te conviertan en globo. El CD: arriba a la derecha.
- NOTA: También puedes "engordar", romper el bloque verde del suelo y abajo, joya y enemigo de los de muelle. A "culazos", hazlo subir del todo para que te dé. Una vez seas muelle, podrás llegar al CD.
- Tiempo restante: 4:00



### JEFE Cractus

- Tiempo: 1:00
- Estrategia: Atácale por la espalda. Cuando le quede poca vida, ayúdate de las escaleras para alcanzarlo.





## RUBBY PASSAGE

### 1 The Curious Factory

● **CD 5.** Tras pisar la rana, ve hacia la derecha y luego hacia abajo. Allí, déjate aplastar por cualquiera de las dos apisonadoras y ya en la siguiente zona, desciende hasta abajo del todo. Cuando cambies de pantalla, el CD aparecerá a la derecha. Y para alcanzarlo es imprescindible llegar aplastado cual sábana de estampado chillón en armario ropero de abuela

conservadora (¡qué!), de lo contrario os caeréis por el hueco.

● **Tiempo restante 3:30.**



### 2 The Toxic Landfill

● **CD 6.** Después de recoger el tercer fragmento de gema verás, justo debajo, tres bloques marrones. Rómpe los y sitúate encima del tercer televisor tal y como muestra la imagen, y como suele hacer el gato en casa. Rómpe lo y

ábrete camino hacia la izquierda. Que sí, que allí está el CD.

● **Tiempo restante 5:00**



### 3 40 Below Fridge

● **CD 7.** Nada más comenzar podrás ver el CD en la segunda pantalla. Por mucho que te esfuerces o lo mires fijamente, de momento no puedes acceder a él. Para conseguirlo, primero debes pisar la rana y seguir tu camino hasta detenerte en el punto que muestra la imagen. Si te fijas un poco, también verás que debes romper ese bloque marrón. Ahora déjate caer y,

antes de meterte en el remolino, ve a la derecha para cogerlo.

● **Tiempo restante 4:00**

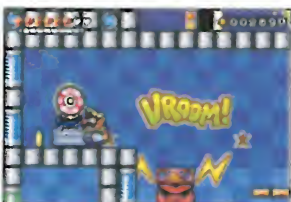


### 4 Pinball Zone

● **CD 8.** Cuando completes el tercer puzzle del nivel (de esos en los que tienes que colar cuatro bolas en cada estancia), llegarás a una zona con tres "tótems" rojos de los que lanzan pinchos, rayos, enes amarillo mostaza, o como quiera que las llames tú. Si antes de entrar por la puerta vas hacia la izquierda, verás arriba el último CD de este mundo.

Aunque "la Britney" decía que... bueno.

● **Tiempo restante 6:00**



## JEFE Cuckoo Condor

● **Tiempo: 4:00**

● **Estrategia:** Lo primero que debes hacer es pasar rápidamente por debajo del péndulo. Éste descenderá para atraparte y llevarte contra las cuchillas de los bordes. No dejes que te pille, o te suicidamos a collejas de las que suenan. Cuando el péndulo esté a tu alcance, golpéalo. Siete toques serán suficientes para hacer salir al Cóndor que habita en su interior. El bichejo volará de lado a lado tirando huevos; tú debes cogerlos y golpearlos en lo más alto del cabezón con ellos. Siete huevazos y ¡listo! Pero ojo con los "pollitos suicidas" (extrañamente, no suena colleja alguna) que aparecen cuando los huevos caen al suelo. Lo mejor es pillar un huevo (del Cóndor, no seamos brutos) e intentar lanzarlo de frente al Cóndor. De esta manera evitaremos a los molestos "pollitos" que se irán al lado contrario de la pantalla.



## TOPAZ PASSAGE

### 1 Toy Block Tower

● **CD 9.** Tras pisar la rana y descender por la tubería que sostiene la llave de nivel, tírate por el primer gran hueco que veas (al lado del fragmento de gema). Abre la puerta, colocando el triángulo que encontrarás algo más a la izquierda, y CD "pal" bolsillo.

● **Tiempo restante 4:00**



### 2 The Big Board

● **CD 10.** Al entrar en la "gruta" ve hacia abajo y consigue la cara de Wario. Se quedará planchado. De esta guisa, ve por donde sobresalen esos tres bloques de borde rojo (que debes haber activado) y, algo más a la derecha, verás el CD.

● **Tiempo restante 3:00**



### 3 Doodle Woods

● **CD 11.** Al comenzar, a la derecha del todo verás cuatro bloques grises. A romperlos. La pared azul es falsa pero, de momento, no puedes pasar. Ya de vuelta, una vez pisada la rana, ve rodando y destruye los bloques que te impedían el paso. El CD, 1ª a la izquierda.

● **Tiempo restante 6:00**





## TOPAZ PASSAGE (Continuación)

### 4 Domino Row

● **CD 12.** Tan sencillo como que te lo encontrarás de sopetón en tu camino en la misma zona donde está la rana, por la parte de arriba. Lo mismo le pasó a la abuela con el gato, cuando fue a encender la TV.

● **Tiempo restante 4:00**



### JEFE Aerodent

● **Tiempo:** 4:00

● **Estrategia:** Nuestro enemigo es un pequeño ratón que se esconde tras este gran globo hinchable con forma de oso. La rutina a seguir no es muy difícil, pese a lo que te pueda parecer en un principio. Cuando el oso esté arriba del todo, te caerán enemigos en paracaídas, de esos que tienen un gran pincho en el trasero. Tú debes saltar sobre estos enemigos, cogerlos y lanzarlos contra las posaderas del oso. Así descenderá, momento en el que deberás golpearlo una vez para darle la vuelta y atizar al ratoncillo (si eres rápido podrás golpearlo al menos 5 veces seguidas antes de que se esconda). Ah, y ojito con las llamas cuando le quede poca vida. O sonarán collejas.



## SAPPHIRE PASSAGE

### 1 Crescent Moon Village

● **CD 13.** Está hacia el final de la segunda zona, donde te encuentras con el fantasma pirata (ese que cuando tienes la llave te la roba el muy...). Tras una gran caída con diamante de los gordos incluido, verás unos bloques a la izquierda; rómpelos y unos pasos más adelante verás un fragmento de gema junto a un "sospechoso" bloque pequeño (tal y como muestra la imagen). Ayúdate de la cuesta que está cerca de la puerta de salida y llega rodando hasta este punto para poder alcanzar el decimotercer CD.

● **Tiempo restante 3:30**



### 2 Arabian Night

● **CD 14.** Podrás acceder al cacharrete que suena tras pisar a la rana. Concretamente, deberás pasar una zona donde está el último trozo de gema del nivel y pasar a la siguiente zona donde, con la ayuda de la alfombra mágica, tienes que dirigirte hacia la izquierda. Tras recoger un buen número de monedas y dos diamantes durante el corto vuelo encontrarás el CD, casi al lado de la tubería que te deja en la salida.

● **Tiempo restante 4:00**



### 3 Fiery Cavern

● **CD 15.** En la siguiente zona, tras conseguir la llave, verás que, por la parte inferior, parece imposible atravesar un paso muy estrecho. En el otro extremo, uno de esos molestos monos nos congela y, por tanto, nos devuelve una y otra vez al principio. El truco está en ir agachado y esquivar el hálito helado saltando de esta guisa. Hecho esto, podrás coger el CD como quien lava. Por cierto, que la abuela guisa y lava como quien... gato.

● **Tiempo restante 5:00**



### 4 Hotel Horror

● **CD 16.** Tras la puerta número 103 se esconde el último CD del juego. Esta puerta la verás nada más empezar pero, hasta que no hayas pisado la rana, no podrás entrar. Cuando estés dentro, sólo debes subir hasta arriba del todo y dejarte convertir en abue¡CRONCH! Ejem... Dejarte convertir en zombie para llegar al cofre (recuerda que tienes que saltar para atravesar la plataforma). Toma abuela, tu paraguas.

● **Tiempo restante 4:00**



### JEFE Catbat

● **Tiempo:** (por debajo de 1:00 los cofres empiezan a desaparecer)

● **Estrategia:** Tu primer objetivo es golpear al pequeño murciélago que está en su cabeza. Para llegar hasta ahí tendrás que subirte en la olas que el gran gato provoca cuando golpea el agua. Seis toques bastarán para eliminar al bicho. Será entonces cuando la cabeza del gran gato quede pelada y ese será tu siguiente objetivo. Súbete en las olas y aterriza en su calva con una culada; repite la operación otras seis veces y problema resuelto. ¡Ah!, y cuidado con las collejas: cuando le quede un sólo toque, aparte de acelerar aún más la velocidad del oleaje, el bichejo escupirá continuamente esas molestas bolas de pinchos que te convierten en globo (cosa que te puede hacer perder un tiempo vital).





# GOLDEN PYRAMID

## 1 Golden Passage

- Sin CD
- Tiempo restante 1:00



## JEFE Golden Diva

- Tiempo: 6:00 (por debajo de los cofres empiezan a desaparecer)
  - Estrategia: Primero cuatro caras de piedra volarán alrededor de la Diva, ésta se protegerá con un abanico y tú debes romperlo lanzándole las cuatro caras (saltando sobre ellas para poder cogerlas). Entonces comenzará el verdadero combate; existen cuatro formas para golpearla:
    - Cuando aparezca el bicho verde, sólo salta sobre el y lánzase en la cara.
    - A la pelota azul, golpéala para que rebote por la pantalla. Con algo de puntería, lograrás explotarla contra la jeta de la Diva.
    - Lo de los huevos ya lo has visto antes: cógelos antes de que toquen el suelo.
    - El martillo tienes que lanzarlo al aire y ponerte tú debajo para convertirte en muelle. Salta entonces para golpear al enemigo.
- Como ves, el asunto tiene tela; pero aún hay más. Cuando a Golden Diva le resten 4 toques para morir, empezará a romper el suelo (¡cuidado, está lleno de pinchos!). Atázale en cuanto esté a tu alcance, date unas collejas que no suenen (amistosas) y disfruta del final.
- **NOTA:** El "tiempo restante" se refiere al tiempo que te queda tras pisar el interruptor con forma de rana. No olvides que, en las luchas contra los jefazos, los cofres empiezan a desaparecer por debajo de 1:00. Los tiempos mostrados corresponden al modo "normal". En el modo "hard", la táctica a seguir será la misma pero dispondremos de algo menos de tiempo. Por último, al conseguir superar el modo "hard" aparecerá otro denominado "super-hard", donde el tiempo será todavía inferior.



## CHAT DE LIGUE

Encuentra tu media naranja  
Envía desde tu móvil un mensaje  
con la palabra **ligar** al

**3553**

0,36 / sms



## FUNNYLOGOS

Envía desde tu móvil un mensaje con la palabra **mel** si deseas una melodía o **logo** si quieres un logo, espacio el nº de teléfono al que ira destinado la melodía o logo, espacio, su código correspondiente

Lo envías al **369** y esperas unos instantes

FELICIDADES, has recibido el logo o la melodía que has escogido!

### ¡NOVEDADES!

HALF LIFE	332
PUMA	335
POLO	337
NSYNC	339

### ELIGE TU NOMBRE

Marta	225040
Antonio	225040
Fernando	225040
Patricia	225040

## ¡MELODÍAS!

### ÉXITOS EXTRANJEROS

Natalie Imbruglia That day	124030
Garbage Androgyny	124070
Sonique I put a spell on you	124087
Altronian Crispy rap	124085
Brandy What about us	124097
Radiohead pyrimid song	124038
Depeche Mode Free love	124048
Shakira Wherever you wander	124060
Slade Come on tell the nose	124061
Starsailor Alcohol	124068
Victoria beckham Out of your mind	124045
Geri Halliwell Calling	124022
U2 Walk on	124044
Jamiroquai Rock me	124063
K.Mingogue Can't get out	100706
New order crystal	124032
No doubt hey baby	124033
Linkin Park The end	100819
Britney Spears I'm a slave for you	100708
Faithless Taramba	124018
Five closer to me	124019
Bjork pagan poetry	124009
Blu cantrell hit me up style	124010
Brandy What about us	124047
Chemical brothers star guitar	124012
Duff punk Harder better	124013
Atomic Kitten Whole again	100765
Bon Jovi One wild night	100500
Lighthouse family Free	124027
Mary J Blidge Dance for me	124078
Destiny's child Emotion	100822
Samantha mumba lately	124040
R Kelly Worlds greatest	124037
R.W. & N.K. Something stupid	124039

### SALVAPANTALLAS

93240	93240
93240	93240
93240	93240
93240	93240
93240	93240
93240	93240
93240	93240
93240	93240

### TOP 10

Kylie minogue It's a new year	124020
Armin van Buuren	124020
Wendy Sparks	124020
Robbie Williams	124020
Q. Sash	124020
Europe	124020
Alisa	124020
Nelly	124020
Pink	124020
Michael Jackson	124020

## FUNNY\*HORÓSCOPO

Manda desde tu móvil la palabra **horóscopo**, espacio tu signo del zodiaco, al **369** y recibirás tu **HORÓSCOPO** personalizado!

### Etimología de los Nombres

Tu nombre dice mucho de ti

Descubre el origen y características de tu nombre enviando el mensaje **nom.tu nombre** al **369**

Ejemplo: nom.luis

### Interpretación de los sueños

Descubre el significado de tus sueños

Envía **dream**, seguido de la palabra que haga referencia a tu sueño al **369** y recibirás un mensaje con la interpretación

Ejemplo: dream.fuego

## HORÓSCOPO CHINO

CONSULTA TU HORÓSCOPO CHINO EN EL **369**

Si quieres saber tu signo envía **hor.chino** año nacido

Ejemplo: hor.chino 1979

Si quieres saber que te espera, envía **hor.tu signo**

Ejemplo: hor.dragon

Si lo quieres más específico, envía **h.signo categoria**

Ejemplo: h.dragon.salud o dinero o amor

## CHAT SMS

¡HAZ NUEVOS AMIGOS!

ENVÍA UN MENSAJE DESDE TU MÓVIL  
CON LA PALABRA **AMIGOS**, AL...

**369**

0,36 / sms

Los datos personales recogidos por esta promoción, podrán ser utilizados por la empresa titular del número. Para darse de baja manda un correo al apdo nº 6651



- ▶ Te contamos cómo salir de la difícilísima Cripta del Explorador.
- ▶ Cruzamos la mazmorra de la Daga y el Escudo.
- ▶ Derrotamos a Onox en su propio castillo.

No hay nada que pueda detener a Link

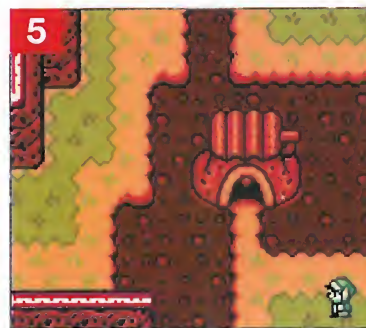
# ZELDA

## ORACLE OF SEASON

CUARTA PARTE

Link no se toma ni un respiro en su aventura, y nosotros seguimos a su lado en un nuevo capítulo de la guía. Las mazmorras que atraviesa cada vez son más largas y enrevesadas, así que ahora más que nunca conviene que sigas los consejos que te ofrecemos, porque nos las hemos aprendido al dedillo.

### CRIPTA DEL EXPLORADOR



Desde la tienda de Pueblo Horon, ve una pantalla a la derecha y otra abajo. Baja las escaleras y **utiliza el Bumerán Mágico (1)** para activar la palanca. Teletransportate a Subrosia y habla con el capitán en la taberna (2). Ahora vuelve a Holodrum, ve una pantalla arriba, tres hacia la derecha y una abajo para llegar a la playa. **Habla con el esqueleto** a la derecha para que te deje probar la siguiente clave con las calaveras (3): pulsa una vez la segunda de la izquierda, dos veces la primera y tres la última. **Esto abrirá la puerta al desierto**, así que

ve arriba y a la derecha hasta llegar al barco pirata hundido. Habla con el fantasma, sal, y ve a la esquina superior derecha para localizar una calavera que **debes coger con el Brazaletes de Fuerza (4)**. Si vas a las arenas movedizas de la izquierda, comenzará a moverse, y debes entrar en la que provoque más movimiento para encontrar la campana oxidada. Vuelve al barco hundido y métete en la escalera hacia Subrosia. Ve arriba, a la derecha, sube las escaleras y dirígete a la pantalla de arriba de la tienda. Ve hacia el lado izquierdo y dos pantallas a la izquierda hasta

la tienda (5), donde te **arreglarán la Campana Oxidada** si respondes "¡Hazlo!" cuando te pregunten.

Dale la campana a su dueño y, en la pantalla de arriba, entra en la casa (6) y **rompe la pared para llegar al otro lado**. Invoca el Verano, ve a la pantalla de la izquierda del barco, trepa por la enredadera y cruza el cementerio para llegar a la mazmorra.

#### Una mazmorra difícil

Sube una pantalla y rodea los bloques para llegar a la habitación superior. Más arriba hay una sala en la que un fantasma te avisa de que



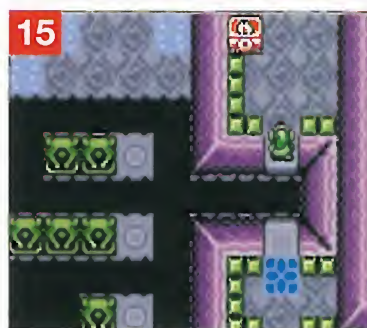
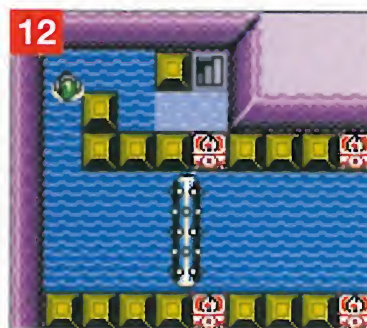
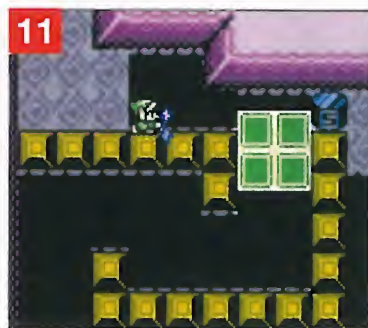
se van apagar las luces (7), así que usa las Semillas de Pegaso para ir a la habitación de la derecha. Acaba con los enemigos para obtener la Llave Pequeña. Vuelve a la segunda sala, abre la puerta de la derecha y sube. Ve una pantalla a la izquierda, otra arriba, y verás unas antorchas; enciéndelas con el Tirachinas y las Semillas de Fuego (8). Vence al fantasma para que la habitación ya no se apague, regresa allí y coge la Brújula en la puerta de abajo a la izquierda. Luego baja las escaleras (empuja los rodillos con el brazaletes).

En la sala de las estatuas, baja una pantalla y activa el interruptor de la plataforma elevada. Empuja la cama elástica (9) dos veces hacia abajo y una a la izquierda. Al saltar llegarás a una plataforma con interruptor que hará caer una Llave Pequeña a la habitación de abajo, así que baja a cogerla. Vuelve donde las estatuas, tócalas para que revivan y elimínalas con el Bumerán Mágico. Lleva la que no se mueve al interruptor, cruza la puerta que se abre abajo, y métete en la escalera de la derecha (10) con cuidado de que no te dé la calavera.

Móntate en la plataforma verde, acaba con los murciélagos y utiliza los Guantes Magnéticos (11) para impulsarte con el cilindro azul y llegar a tierra firme. Ahora usa las Semillas de Pegaso y ve a la izquierda. De los dos interruptores de la izquierda, pulsa el de abajo y, de los de abajo, el de la izquierda. Por último, pulsa los demás empezando con el de la izquierda. Al colocar las estatuas aparecerá una Llave Pequeña.

La llave abre la puerta de la sala donde antes se movía la calavera. Sólo puedes llegar a la cama elástica que hay entre los bloques si, desde la derecha, empujas el primer bloque, luego el tercero, y subes o bajas el del medio. Repite la operación en el lado izquierdo para tener vía libre a la cama. Muévela a la izquierda del tercer bloque de la izquierda, dejando un hueco para llegar al Mapa. Baja a la sala de la cama y abre la puerta de la derecha. Enciende las cuatro antorchas con ayuda de las Semillas de Pegaso, porque se apagan muy rápido, y derrota a otro fantasma.

Ahora ve unas habitaciones a la izquierda y bucea (12) para sortear los rodillos con pinchos. Cuando bajes por las escaleras, verás unos enemigos al otro lado del precipicio. Cárgatelos usando el Tirachinas y las Semillas Esencia para que salga el puente. Activa la bola azul de arriba y utiliza los Guantes Magnéticos en los cilindros azules para llegar a las camas elásticas. Salta en la cama azul, mata a los esqueletos, sitúate en el borde del hueco de arriba y salta al otro lado con la Pluma de Roc y las Semillas



de Pegaso. Entra en la habitación de arriba y asegúrate de llegar al cofre (acaba con los murciélagos antes) para obtener la Capa de Roc, con la que podrás saltar mucho más.

Con tu nueva habilidad, ve al primer puente que se derrumbaba, y luego hacia la derecha. En la sala de la derecha, si acabas con los enemigos, sale una cama elástica que debes poner aquí (13) para llegar a la plataforma verde, que te lleva a tierra firme. Ahora debes tirar la bola de acero repeliéndola con los Guantes Magnéticos donde está el interruptor, y así conseguirás un cofre que contiene otra Llave Pequeña.

Si vuelves al camino que lleva a la sala de los rodillos y el agua, verás un bloque bajo las escaleras que debes quitar con una llave. Luego salta con la Capa de Roc para llegar a la habitación inferior. Acaba con los gusanos para que se abra la puerta a un interruptor al otro lado del abismo. Usa la Capa de Roc y las Semillas de Pegaso para llegar a él. Tras la puerta de la derecha hay dos fantasmas que intentarán apagar las luces (14), así que atácales para evitar que lo hagan. Si apagan alguna, enciende la antorcha con las Semillas de Fuego.

Vuelve al inicio y ve una pantalla a la derecha, donde se hallan unos

magos y muchas escaleras. Éste es el camino: escalera de arriba, luego la única que hay, la de abajo a la derecha, la única que hay, la de abajo a la derecha, la de arriba, y la última. Ahora, llega al camino de la izquierda usando los Guantes Magnéticos y la Capa de Roc. Arriba, acaba con los enemigos y coge la llave. De vuelta a la sala donde usaste los Guantes Magnéticos, monta en la plataforma verde de la derecha y empuja el bloque hacia arriba. Abre la puerta superior, baja a la zona de agua que hay una pantalla arriba, baja y activa los interruptores saltando. Empieza con el tercero (15) (usa la Semilla de Pegaso), luego el de arriba del todo,

y acaba con el del medio. Cruza el puente que aparece para llegar a la plataforma superior, que te lleva a un interruptor que hace salir una cama elástica roja. Arriba, usa la plataforma verde para llegar a la derecha, donde hay una escalera. Pon en rojo las dos bolas; sube por las escaleras y, a la izquierda, pon en rojo sólo la bola de abajo. Con esto se abre la puerta de arriba, a la que llegas con la Capa de Roc. Acaba con los enemigos para obtener la llave del jefe final.

Para terminar, déjate caer a una habitación de abajo, y vuelve donde estaban los magos y el río de las escaleras. La puerta de la sala del jefe te espera abajo, a la izquierda.

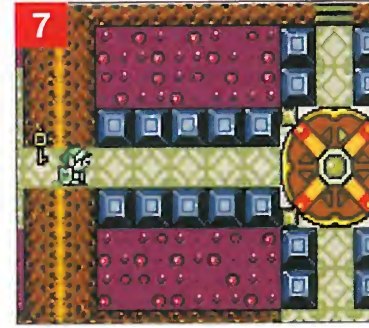
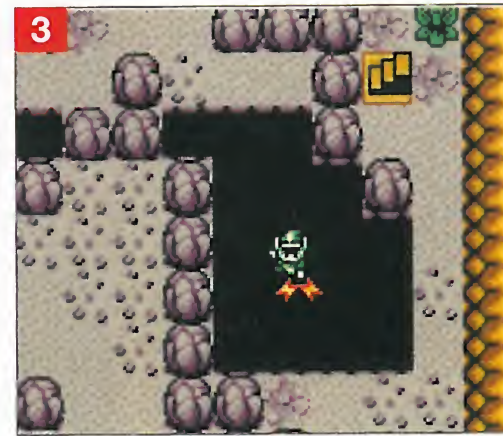
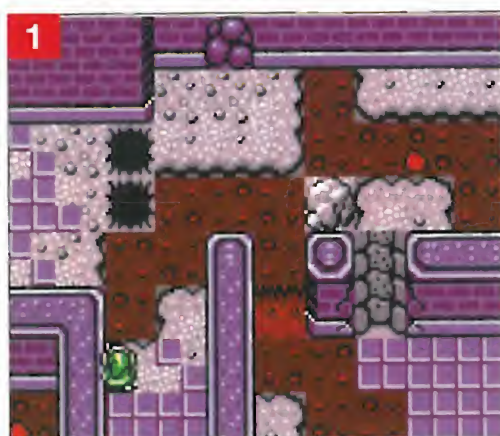
## Geeok, un jefe duro de pelar

Al pelmazo de Geeok le derrotas golpeando a la vez sus dos cabezas de dragón para que se convierta en esqueleto. Tras sortear las bolas de fuego con la Capa de Roc y utilizar el ataque giratorio, atácale con tu fabulosa espada de madera unas ocho veces y... ¿ya está? Sí, pero vas a tener que sudar la gota gorda para lograrlo. Advertido quedas con el amigo.





## LA ERUPCIÓN DEL VOLCÁN



Con las Semillas Tifón, dirígete al árbol que está situado en el centro del mapa, y desde aquí, ve abajo, izquierda, arriba dos veces, izquierda, arriba, izquierda y arriba. Salta los agujeros con la Capa de Roc. Ahora ve a la derecha, arriba y a la derecha **para invocar el Otoño en el árbol de estaciones**. Ve a la izquierda, dos veces arriba y dos abajo (lógicamente, no vuelvas sobre tus pasos, si no por el otro camino) y cambia ahora la estación a Invierno. Con esto conseguirás tener el paso libre al teletransportador de Subrosia que está situado arriba y a la derecha (sigue el camino de la nieve).

En Subrosia (1), sube y tira una bomba en el agujero como hace el personaje azul para **hacer que los**

**volcanes entren en erupción.**

Después regresa a Holodrum y ve una pantalla arriba, dos a la derecha y una abajo para invocar el Verano. Con esto **lograrás que aparezcan unas plantas (2)** por las que podrás subir en la zona de la derecha.

Arriba, ve a la izquierda para localizar una cueva por la que debes entrar. Utiliza el Guante Magnético para alcanzar el otro lado (3) y repite la operación con el bloque que hay a la derecha. Por el camino hallarás diversos bloques (4) que te impiden el paso, así que sólo tienes que ponerle algo de "empuje" para que te abran camino. Cuando estés de nuevo en el exterior, ve a la izquierda del todo **para regresar a Subrosia**, y una vez allí, arriba encontrarás la entrada a la siguiente mazmorra.

### Mazmorra de la Daga y el Escudo

Arriba a la derecha, con las semillas de Fuego cargadas en el Tirachinas, debes darle a la estatua que hay al otro lado de la pantalla para que aparezca una Llave Pequeña. Vuelve a la pantalla anterior y dirígete dos pantallas arriba. Aquí te están esperando unos enemigos a los que, como recordarás, **debes atraer en primer lugar con los Guantes Magnéticos** para alcanzarlos.

Cuando se abra la puerta de arriba, acaba con todos, y al del caparazón lánzale la bola que hay arriba para librarte de él. Coge la llave, ve dos pantallas a la derecha, aparta el bloque y usa la escalera. Dirígete a la parte de abajo para entrar en la siguiente habitación, en la que te estarán esperando **unos rodillos con pinchos (5)** que debes esquivar con la Capa de Roc para hallar la salida. Verás que hay unas cuchillas grandes dando vueltas (6) y un interruptor a la derecha que tienes que pulsar para que así se abra la puerta por la que debes entrar. Si quieres la Brújula, entra por la escalera, y si no, abre la puerta con cerradura y **localizarás una puerta giratoria (7)**. Métete en ella para que te deje arriba, dirígete a la izquierda y baja de nuevo para meterte esta vez en la puerta que te deja abajo. Deshazte de todos los enemigos, sal de la habitación

y cuando vuelvas a entrar, **quédate quieto** para conseguir que la estatua que bloquea el camino a la escalera comience a moverse.

En la siguiente zona, a la derecha, encontrarás el Mapa. Utiliza los Guantes Magnéticos para colocar la bola (8) en el interruptor y hacer que se forme un puente. Para llegar a él, métete en la escalera y vete a la derecha. Verás que a la izquierda hay unas estatuas que rodean un cofre: tócalas y acaba con ellas utilizando el Bumerán. **Dentro del cofre se esconde el Megatirachinas.**

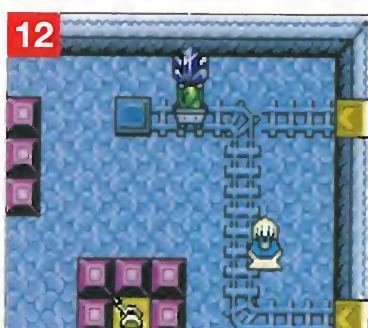
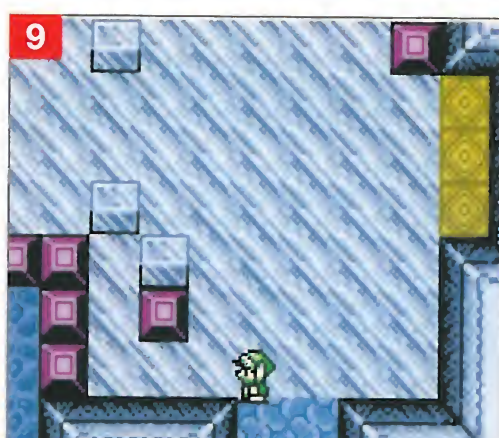
Vuelve sobre tus pasos hacia la pantalla anterior al puente que cruzaste e introdúctete en la escalera. Ve arriba, luego a la izquierda, baja y cruza de nuevo la puerta giratoria para localizar a la derecha un cofre con una llave. Vuelve a la parte de arriba con la puerta giratoria, dirígete a la derecha y baja por las escaleras. Usa los Guantes Magnéticos para sortear la lava. En la siguiente habitación verás **tres estatuas a las que debes atacar a la vez** con el Megatirachinas para llegar a la siguiente sala tras subir por las escaleras que aparecerán. Rompe los bloques resquebrajados a base de bombazos (trata de romperlos de tal forma que la bola de fuego que merodea en esa habitación lo tenga difícil para alcanzarte) y coge la llave con la que podrás abrir la puerta con

### ¿De fuego o de hielo?

El enemigo intermedio de esta mazmorra **adopta dos formas distintas**, y contra cada una tienes que utilizar una táctica diferente. Cuando se transforme en hielo, **emplea el Megatirachinas con la Semilla de Fuego**, y reserva la **Semilla Misteriosa** para atacarle cuando se convierta en una bola de fuego. Como ves, se trata de usar un arma para cada aspecto.







cerradura de la habitación anterior.

Ahora llega la hora de enfrentarse al **jefe intermedio** de la mazmorra, al que debes derrotar usando la táctica que te detallamos en un recuadro aparte. Cuando acabes con él, ve a la pantalla de arriba, y enciende rápidamente todas las antorchas con el Megatirachinas para que aparezca una escalera. Una vez arriba, sube una pantalla y **preparate para un nuevo puzzle**, que consiste en colocar los bloques de hielo (9) en las baldosas amarillas que hay a la izquierda. Para superarlo, primero empuja el bloque de la izquierda hacia abajo y después a la derecha; el de arriba, empujalo hacia abajo y luego a la derecha para colocarlo; ahora, empuja el de la derecha hacia abajo, derecha, arriba y derecha para colocarlo; el que queda, empujalo

hacia la derecha. Ahora aparecerá una escalera que te conduce a un subterráneo que lógicamente debes cruzar. Una vez fuera, verás que hay una bola de esas que te pide el cuerpo que las actives, así que hazlo con el Bumerán Mágico **para que se forme un puente** que te llevará directo a la siguiente habitación. Acaba con todos y tira los conejos al vacío con tu espada para que se abra la puerta de abajo, **que te lleva a la Llave del Jefe**. Baja, abre la puerta que está a la izquierda, y ve dos pantallas hacia la izquierda. Verás que hay una pared **al lado de un búho (10)** que se puede romper con una bomba. Entra y fíjate muy bien en cuál es el recorrido que hace el búho, porque **tú tienes que seguir el mismo** para conseguir una Llave Pequeña. Ve una pantalla abajo y

dirígete a la izquierda. Coge un bloque de hielo, ve una pantalla abajo y lánzalo sobre el agujero de lava. Entra en la escalera de la izquierda y coge la Llave Pequeña del cofre. Ve una pantalla a la izquierda y entra en la escalera; monta en la vagoneta e introdúcelo en la escalera. Luego ve una pantalla a la derecha y una abajo para entrar en otra escalera; ve arriba y coge otro bloque de hielo, monta en la vagoneta, quita el bloque con una llave y **lanza el bloque de hielo al hueco (11)** que hay en el suelo. Abre la puerta de abajo y monta en la vagoneta para coger otro bloque de hielo; vuelve a montar en la vagoneta, ve por la puerta que abriste, sube en la vagoneta y **lanza el bloque en el cuadrado de lava**. Vuelve donde los bloques de hielo

para coger uno y sube otra vez a la vagoneta. **Activa el interruptor** del lugar donde te deja (12) para cambiar el sentido de las vías y súbete de nuevo en la vagoneta. Llegarás al último agujero, por el que **debes dejar caer un bloque de hielo** para terminar de enfriar la zona de abajo, a la que podrás llegar por la escalera que tienes a tu derecha. Abajo, entra por la escalera de la derecha y luego ve otras dos pantallas a la derecha y una abajo para localizar la última Llave Pequeña. Regresa a la zona de lava, ve a la izquierda y baja entre los bloques (13). Ve a la izquierda y abre la puerta del **jefe Medusa Head (14)**.

La estrategia para ganarle consiste en **esquivar todos sus ataques** con la Capa de Roca y **golpearle con tu espada** unas dieciocho veces. No es nada complicado, ya lo verás.

## CASTILLO DE ONOX

**V**uelve a Pueblo Horon, **habla con el Árbol Maku (1)** para que te de la Semilla Maku y dirígete hacia el Castillo de Onox. Para llegar allí, ve al puente de la primera mazmorra, pasa por el primer tronco y continúa arriba a la izquierda. Otro tronco te lleva directo.

Dentro, cruza todas las pantallas hacia arriba y vence los enemigos. Al final **te espera Onox** en sus diversas transformaciones. En la primera (2),

esquívale con las semillas Pegaso y ataca con espadazos giratorios. Tras el séptimo, usará a Din de escudo; utiliza el Cetro de Estaciones para que se vaya y atácale con tu espada.

Cuando tome su forma real, **salta sobre el dorso de la mano** que te lanza y dale en la cara. Esquiva sus ataques corriendo con las semillas Pegaso. Para terminar, esquiva también con las semillas el fuego azul y el fuego rojo que te lanzará.





# ZONA ZERO

## EL DIBUJO DEL MES



**¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!**



**DAVID TERREN MARÍN (ZARAGOZA)**

Jimmy: ¿Y ese quién es, Goku, Vegeta, "Cocreta"? Mari: ¡Pero qué ignorante eres, querido! ¡Es uno de los de "Tragon Ball", como tú! Jimmy: ¡Ah! ¿Y el de la gorra?



**ALBA VIZCAYA SÁNCHEZ (CÁDIZ)**



**JUAN AGUADO SOLANA (CÁCERES)**

**VAMOS A VER, SI HACER UNA FOTO DIVERTIDA CON UNA N64 NO ES TAN DIFÍCIL, POR ZEUS. VENGA, QUE COMO NO LA MANDEIS, NO HAY CONTROLLER.**



**JESÚS PÉREZ MARTÍNEZ (BURGOS)**

Mari: ¡Jimmy, a ver cuándo ordenas tu habitación, que aquí hay un chaval tirado!



**LUIS M. DEL TORO (SEVILLA)**

Jimmy: ¡Mari, a ver cuándo ordenas tu habitación, que... que...! ¡Es verde! ¡(Bof!)

## ¡UNA DE GAMBAS GORDAS!

Nuestro, llamémoslo amigo, Alejandro Lumbreras, de Ávila, nos ha pillado por todos lados. Eso que tenéis ahí al lado es un glosario de los langostinos con mahonesa más cantosos: que si «Pokémon» es un plataformas, que si Pichu tiene los mismos puntos flacos que Typhlosion y... vaya, es que esta es muy gorda. Para encontrar las seis diferencias entre los dos Shuckle, ya podías pasar 40 días y 40 noches mirando, que no ibas a encontrar ninguna. Ejem... Son cosas que pasan por culpa de... ¡de Jimmy! ¡¿EIN?! Vamos a ver, yo trago mucho, ¿no? Mari: Cierto. Y no hago ascos a las gambas. Mari: Me reafirmo. Por lo que, en cuanto las veo, las hago desaparecer. Mari: Culpa de NA, pues. ¡Gané!





# EL RINCÓN DE JIMMY

## CONSULTORIO

"Peligro interior, unión exterior. El ejército llevado por un noble de corazón resultará justo a la vista del cegado. Los débiles se aúnan a una. Ventura." "Rezatrasero u oráculo", Ed. Planet Jimmy (Colección: Chincompletá)

### ► DIEGO PRADAMOS

(¡Calahorra! ¡La Rioja! ¡Eran tiempos de la tropa gala!)

¡Hola Jimmy! Tengo unas cuantas preguntas que hacerte. Me gustaría saber qué ha pasado con unos juegos de N64 que tenían previsto salir, pero al final no salieron (por lo menos en España). Son éstos: Aidyn Chronicles, Mega Man 64, Hey You Pikachu, Scooby Doo, Batman y más.

Y qué era eso de la 64DD, y por qué no ha salido al mercado en España.

PD: Me encanta vuestra revista.

■ ¡Hola Diego! Uno no se lo explica, y dos tampoco, pero estas cosas pasan. El porqué no llegaron a España es difícil de colegir, pero quizá el hecho de que ninguno de estos títulos fuera "un bombazo superventas qtc" aclare tus dudas. Es decir que, si ninguno vendió bien por allí (USA), el pensamiento general es que no venderán bien por aquí (Europa). Respecto al 64DD, pues... ¡buf! ¡Mariiii! Anda, hija, que me he cansado de pensar tanto. Mari: Pues era un cacharrete muy

mono, que se conectaba a la N64 y rulaba con discos grabables. No salió por estos andurriales porque... ¡Jimmyyy! ¡Que no lo sé! Jimmy: ZZZZ¡Sí, mi sitio-teniente, los acorazonados vuelven a la frente y...! ¿Em? ¡Ah, eso! Pues porque en Japón no vendió casi nada. Y mira que los japoneses se lo compran todo el primer día, esperando colas de noches enteras, con lo cual les da tiempo a dormir unas siestas ejemzzz...

### ► JAVIER BALLESTEROS

(Madrid, que fue fundada como Majerit por los musulmanes) \*\*

Estimado Jimmy: Ante el inminente peligro que se cierne sobre el personaje protagonista del mejor videojuego que se ha inventado, te envío lo que espero sea el detonante de una megacampaña orientada a que nuestro inefable Shigeru recapacite y vuelva a su idea original, haciendo que Link evolucione, a nivel gráfico, lo mismo que los demás personajes que componen los nuevos juegos de GameCube. Llevo dándole a las consolas desde la "Atari Atapuerca" de 1/2

bit y, por ello, he sido testigo de cómo afectaban a los personajes las mejoras que Nintendo incorporaba en el desarrollo de sus productos. Espero y deseo que Link no se convierta en un pitufo con cara de asustado y



que el juego de Zelda siga tan "rolero" como siempre.

PD: ¿Piensas que el director de ventas de Nintendo Europa adelantaría el lanzamiento de GC si le envío un jamón de Jabugo?

(Los dientes me llegan hasta el suelo... de envidia, claro).

■ ¡Siempre con lo de que me timan! "Estimado Jimmy, estimado Jimmy". Ejem... A ver, qué hay de comer... digo, qué hay que responder. ¡Oh, un jugador de Atari Atapuerca de 1/2 bit! ¡Y enfadado, con lo raro que es verlos así! ¡Una foto, a ver cuánto me da el Profesor Oak por ella! Respecto a lo de Link, vamos a ver una cosa, lectores y lectoras en general: ¿Quién creó al chaval? Miyamoto. ¿Alguien es capaz de hacer algo remotamente parecido en calidad? Pues entonces, dejadle hacer, por Zeus, que aunque la pinta del vástago no guste a algunos, Shigeru nos ha prometido un juegazo. Y cuando este señor promete, lo cumple. No como la Mari. Mari: ¿Tú eres imbécil, hijo? Jimmy: ¿Ves? ¡Prometiste no insultarme más!

### ► Sr. Director de Ventas

mentado (Pues... Europa, ¿no?)

Aterido Jimmy, te mando otro jamón, dado el maravilloso excedente del que inopinadamente disfruto. Te den.

## DE CÓMO CODEARSE CON GENTES SIN DEJARSE LOS HÚMEROS

"Aun siendo el último mono de tu círculo social-laboral, puedes llegar a conocer gente interesante sin que se acuse la clasista diferencia". Donkey Kong Jr.

Conseguir una foto con personajes de alta catadura no es cosa fácil para un seguidor de la doctrina "Jimmyesca", por lo que daré unos puntos básicos para

llevar a buen término tan inútil, insulsa y vana empresa. Lo primero es salir de casa. Una vez fuera, queda con alguien en un sitio, y ve. Como lo normal es

que no te enteres de dónde estás ni con quién has quedado, métete en cualquier sitio en el que veas bastante gente. Si se puede comer dentro, mucho mejor. A partir de ese momento, ve realizando estos puntos en orden, hasta tenerlos todos tachados:

- 1-Habla con todo el mundo como si los conocieras de toda la vida. Si corren, persiguelos sonriendo.
- 2-Come algo, hombre.
- 3-Adula la digna vestimenta de los encargados de seguridad.
- 4-Haz que uno de ellos te lleve al urinario. Quédate allí un rato.
- 5-Sal del WC cuando escuches una expresión oral en idioma extranjero. No olvides tirar de la cadena y limpiarte bien.
- 6-Aparece de nuevo en la sala principal, cogiendo del brazo al estupefacto extranjero y cuéntale historias de tu pueblo sin pronunciar "j", "z" o "rr" alguna.
- 7-Alucina cuando se ría y te cuente una de las suyas.
- 8-Aprovecha tu reciente amistad

para coger una cámara y hacerte una foto junto a él. Cuidado con el cuello del dueño de la cacharra. 9-Si aún no has cumplido ningún punto, levántate de la cama y aprende retoque fotográfico, que también queda resultón.



Yuji Naka es una leyenda viva. Y de suerte, salió vivo. El acoso a historias de su pueblo de "Javiel" fue tal que el creador de Sonic cayó inconsciente tras la foto.



La Mari me hizo esta foto cuando fuimos a lo de la "Brisni". (Debería ponerme en serio con el "Potochof").



Nivel..... Passwords  
Nivel 2 ... bmqdnpijs  
Nivel 3 ... brzsgzdy  
Nivel 4 ... bvmjfylyg  
Nivel 5 ... b7jhpnmhc  
Nivel 6 ... c6xalunf

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.

- **Pasando de los créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



- **Traje antirradiaciones:** Pausa el juego y mantén pulsados los botones L y R mientras presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios:** Más de lo mismo. Recuerda, pulsando L y R presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems:** Igual, pero con la siguiente combinación. A, B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad:** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora:** Mantén presionados L+R y pulsa B. A, A, A, A, A, A.

- **Desbloquear modo "Berserk":** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, tras pausar el juego.



- **Todos los coches y circuitos:** Introduce 29801 como código.
- **"Master Car":** Introduce 62972.

- **Combos más fáciles en el modo Vert X.** Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el rail. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noserock.
- **Despegue:** En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer

– **Varios:**  
Tenemos cuatro trucos para este de golpes. Lo bueno, sólo hay que hacer una cosa para activar los cuatro. Lo malo, tenéis que eliminar 2000 enemigos. ¡Ah, los trucos!... son estos: Comenzar con 9 vidas cada partida, seleccionar escenario, tener la posibilidad de elegir a Cody y Guy Alpha y poder repartir pufetazos mucho más rápido.

- **Todas las armas:**  
Pausa el juego y pulsa:  
Arriba, arriba,  
abajo,abajo, L, R, L, R,  
B y A.

- **A por el troll.** Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y haz

**- ¡Vámonos Tails!**  
Para que nuestro querido zorro nos siga a todas partes, ayudándonos en todo lo que pueda, márcate lo siguiente: En la pantalla de selección de personaje, pulsa A para seleccionar a Tails; pulsa B para seleccionar a Knuckles; presiona L y pulsa R. Elige a Sonic.



- **Ilévalas a Snide.** Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:**

un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.

- Desbloquear todos los niveles  
Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: SH0WT1M3

- Ver los jefes finales:  
En el menú opciones,  
resalta y accede a la  
opción "Start Level".  
Selecciona tu nivel y  
seguidamente seleccio-  
na "Start at Boss".

**- Niveles de Bonus**  
Si consigues un Perfecto en cada nivel de un reino, obtendrás un nivel especial de bonus para ese reino.

¿Que aún no has visto la película? Pues "vela", ¡y dale cera al cartucho!

**Nivel .... P asswords**

Nivel 2 .... YMB2VN

Nivel 3 .... LRB13G

Nivel 4 .... 4RB97C

Nivel 5 .... 7QCZB9



- Para jugar en la playa o en la calle introduce el siguiente password:  
LHNGGDBLBJGT.

- **99 Vidas:** Pausa el juego e introduce la siguiente secuencia para conseguir unas vidillas: Izquierda Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Todos los movimientos especiales:** De nuevo con el juego pausado, mete esto a ver que pasa: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invincibilidad:** Con to-

## MACE WINDU

Passwords	
Nivel 2	WB1BCPF
Nivel 3	VCJMBFF
Nivel 4	VC1MBPF
Nivel 5	VCJNBYP
Nivel 6	VC1DBYP
Nivel 7	VCGYCFH
Nivel 8	VCXYCFH
Nivel 9	VCDZCPH
Nivel 10	VCVZCPH

Passwords	
Nivel 2	CDJ3BYF
Nivel 3	DDJ3B6F
Nivel 4	FDJ3BFG
Nivel 5	GDJ3BPG
Nivel 6	HDJ3BYG
Nivel 7	JDJ3B6G
Nivel 8	KDJ3BFH
Nivel 9	LDJ3BPH
Nivel 10	MDJ3BYH

Passwords	
Nivel 2	VHN3B6F
Nivel 3	VML3B6F
Nivel 4	VR13BFG
Nivel 5	VW13BPG
Nivel 6	V013BYG
Nivel 7	V413BBG
Nivel 8	VCY3BBG
Nivel 9	V8Z3BBG
Nivel 10	V0C3BYH

do pausadito, me introduzca esto: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.

- **Rellenar la salud:** Pausa y L, Abajo, Izquierda Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados:** Si quieres continuar de gorra, sin gastar un Continue, introduce en la pantalla de continuar la siguiente secuencia: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

- **Seleccionar Nivel.** Tan fácil como introducir: **JV31-**.
- **Más cosas.** Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce: **SP1DY**

**El principio del final.** Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**

- **Jugar con Heihachi:** en cualquier nivel de dificultad, acabate el juego con los 9 luchadores.
- **Vestimentas ocultas:** Para cambiar de vestuario a cualquier personaje, pulsa "Start" cuando lo tengas seleccionado.
- **Mode Team Battle/Vs.**  
Team Battle: Una vez que hallas obtenido a Heihachi, utilízalo para acabar el modo Arcade.

**"Disc-Man":**  
Todos los cd's que os encontréis a lo largo del juego podréis escucharlos en la "Sound Room".

# NINTENDO 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:**

Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.

- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y

Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

- **Menü trucos:**  
Para acceder al menú  
debéis introducir el si-  
guiente password:  
¿TJL BDFW BFGV  
JVVB

- Pulsando la siguiente combinación en el menú principal: L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha y Start. Tendréis todos los circuitos, naves y competiciones de este vertiginoso juego. Sonará el típico ruidillo de confirmación si lo habéis hecho bien.

- Jugadores cabezones:  
Pulsa ♠(2) ♠(2) ♣(2) ♣(2)

▶ ◀, luego mantén **Z** y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, que lindas "verofas"!

- Descubrir los equipos ocultos.  
En la pantalla principal mantén pulsado el botón Z y presiona la siguiente combinación:  
▲ L ▲ L ▼ L ▼ L  
L R R R R R R R y  
START



## ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos.  
**Nivel .... Password**  
 Submarino ... DCNC  
 Cala ... XDKV  
 Fuego ... CFCS  
 Hielo ... DHCV  
 Volcán ... TJJT  
 Interior ... JMFJ  
 Palacio ... QNFS



## BUBBLE BOBBLE 2

Seleccionar escenario: introduce el siguiente password:  
**Derecha Triángulo 5 Derecha Triángulo V**

## CHICKEN RUN

**Nivel . Password**  
 2 ... Bronce, Cruz, Corona, Valor.  
 3 ... Diamante, Valor, Honor, Bronce.  
 4 ... Cruz, Valor, Bronce, Bronce.  
 5 ... Honor, Corona, Diamante, Corona.  
 6 ... Valor, Diamante, Cruz, Plata.

## METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.  
 - **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.



## MONSTRUOS, S.A.

**Passwords**  
 - El apartamento de Sulley: **SLLY**

- Planta "Susto": **BDRM**  
 - Monstruos S.A. Parte 1: **M1K3**  
 - Monstruos S.A. Parte 2: **P4PR**  
 - Monstruopolis - Noche: **N1T3**  
 - Monstruopolis - Día: **D4Y-**  
 - Monstruos S.A. Parte 3: **M1NC**  
 - Laboratorio Secreto Parte 1: **L4B-**  
 - Cueva de los Himalayas: **SN0W**  
 - Trineo Himalaya: **SL3D**  
 - Laboratorio Secreto Parte 2: **L4BB**  
 - La Bóveda: **V4LT**

## THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S ADVENTURE

- **Menú Trucos:** Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Musica/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16, 15.  
 - **Selección de nivel:** Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

## RAYMAN

Deja de darte cabezazos:

- **99 vidas:**

Pausa y pulsa **A→B→A**

**→B→A→B→A→B**

- **Mapa Completo:**

Pausa y pulsa **A→A→A**

**B→B→A→A→A**

- **Energía al completo:**

Pausa durante el juego y pulsa **B→A→B→A→B**

y **→**

- **Todos los poderes:**

Vuelve a pausar el juego y realiza la siguiente combinación: **→→**

**↑↓A↑↑↑↓↓B→→→**

**→A**



## ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:  
 Fase ... Password

2 ... B8SN7M  
 3 ... B8SZ4C  
 4 ... B8SXR3  
 5 ... B8VXNP  
 6 ... CSS-47  
 7 ... CSSS67  
 8 ... CSS-3L  
 9 ... CFSWOB  
 10 ... CPSXQB  
 11 ... CPS-MT  
 12 ... CJSQR4

## SABRINA: ZAPPED!

Tenéis que introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero, por favor, hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito. No os vayáis a arrepentir.

- **Nivel 1-2:** Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.

- **Nivel 1-3:** Sabrina, Salem, Salem, Chico colorado.

- **Nivel 1-4:** Sabrina, Harvey, Salem, Harvey.

- **Nivel 2-1:** Salem, Cloey, Sabrina, Salem.

- **Nivel 2-2:** Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.

- **Nivel 2-3:** Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.

- **Nivel 2-4:** Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.

- **Nivel 3-1:** Cloey, Jem, Jem, Harvey.

- **Nivel 3-2:** Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.

- **Nivel 3-3:** Jem, Cloey, Cloey, Salem.

- **Nivel 3-4:** Jem, Jem, Cloey, Salem.

- **Nivel 4-1:** Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.

- **Nivel 4-2:** Sabrina, Cloey, Jem, Salem.

- **Nivel 4-3:** Sabrina, Jem, Jem, Harvey.

- **Nivel 4-4:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-5:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-6:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-7:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-8:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-9:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-10:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-11:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-12:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-13:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-14:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-15:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-16:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-17:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-18:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-19:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-20:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-21:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-22:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-23:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-24:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-25:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-26:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-27:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-28:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-29:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-30:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-31:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-32:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-33:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-34:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-35:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-36:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-37:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-38:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-39:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-40:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-41:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-42:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-43:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-44:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-45:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-46:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-47:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-48:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-49:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-50:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-51:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-52:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-53:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-54:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- **Nivel 4-55:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

- Bridge: **KWJPYXCQC**  
 - Castle: **YNNHLBMBY**

## SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como introducir como password la combinación **WHGX**. No es mal tenista, pero nosotros sabemos que Carlitos le puede.

## SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- **Vida infinita:** Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.

- **Telaraña infinita:** Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).

- **Passwords de nivel:** Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.

- **Superado Misterio:** **C3K23M**.

- **Superado Sandman:** **T4Q59J**.

- **Superado Vulture:** **MM947F**.

- **Superado Scorpion:** **TS6196**.

- **Superado Kraven:** **LR619G**.

- **Pasar de nivel:** Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.

- **Desbloquear el bonus "Tedies":** Presiona A, B, A, B, Abajo en la

## WARIO LAND 3

Cambiar estadísticas. Pausa el juego y pulsa "Select" 16 veces. Cuando aparezca un cursor pulsa A + B y usa la cruceta para cambiar los números que te apetezcan.



pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla. Bastante divertido.

- **Desbloquear la dificultad pesadilla:** Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

"Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.



**EN EL PRÓXIMO NÚMERO...**

# DRAGON BALL PEGARÁ FUERTE

Goku y amigos se cuelan por la puerta grande en Advance y GameCube. Descubriremos sus próximos juegos.



# RESIDENT EVIL VA A DAR GUERRA

Te contaremos todos los detalles sobre el juego más esperado para GameCube. Sí, lo tenemos y lo estamos jugando. ¡De miedo!



## ¡¡SONIC A LA CARRERA!!

Comentaremos el juego más rápido que sale en GameCube. ¿Estará la puntuación por las nubes? ¡¡Paciencia!!



# SPIDERMAN NOS LANZA SU TELA DE ARAÑA

Spidey, flipamos con tu película y nos hemos quedado embobados con tus nuevos juegos. Por fin hemos probado las versiones CUBE y Advance, y vamos a contaros hasta qué punto molan. No os lo perdáis.



NOTA. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.





# SUSCRÍBETE A **Nintendo Acción** Y ELIGE TU REGALO

**12 NÚMEROS  
POR SÓLO 30€  
(15% Dto.)  
Y ELIGE TU REGALO:**

**ARCHIVADOR DE  
REVISTAS NINTENDO**

**O RELOJ GAME BOY**



**SUSCRÍBETE  
HOY MISMO  
POR:**

 **TELÉFONO**

**906 30 18 30**

Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.

(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

 **FAX**

**902 15 17 98**

(envía el cupón por fax)

 **@ E-mail**

[suscripcion@hobbypress.com](mailto:suscripcion@hobbypress.com)

 **CORREO**

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:

Apdo. Correos 226  
Alcobendas  
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

•Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.

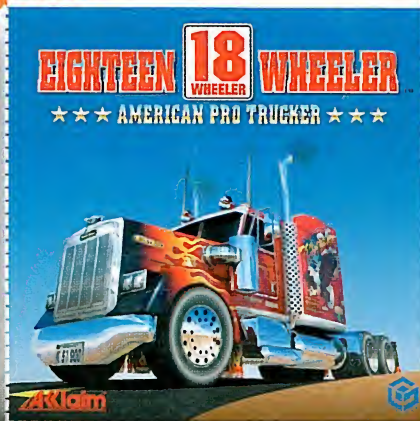
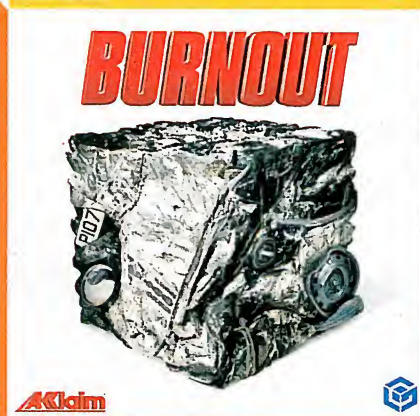
•De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.

•No se aceptan suscripciones fuera de España.

•Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



# ¿TIENES MUCHA CARA? NOSOTROS MÁS. TENEMOS 6



6 CARAS PARA  
EL CUBO DE NINTENDO

Lanzamiento: Mayo '02

[www.ACCLAIM.com](http://www.ACCLAIM.com)

**Acclaim**

18 WHEELER™ Created by and Produced by SEGA. Converted, Published and Distributed by Acclaim. Original Game © SEGA. 1999. © SEGA / CRI. 2000. SEGA and 18 WHEELER are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Burnout™ © 1998-2001 Criterion Software Limited. All Rights Reserved. Burnout is a Trademark of Criterion Software Limited. Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Criterion Games. All Rights Reserved. CRAZY TAXI. Created by and Produced by SEGA. Converted, Published and Distributed by Acclaim. © SEGA CORPORATION. 1999. Dave Mirra Freestyle BMX™ 2 and Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Z-Axis. All Rights Reserved. Extreme-G™ 3 and Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Legends of Wrestling™ and Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Salt Lake City. All Rights Reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

**NINTENDO  
GAMECUBE**